NOUVELLES
RÉCRÉATIONS
PHYSIQUES
ET
MATHÉMATIQUES,

TOME III.

Cinquieme Partie.

NOUVELLES
RÉCRÉATIONS
PHYSIQUES
ET
MATHÉMATIQUES,

CONTENANT

Ce qui a été imaginé de plus curieux dans ce genre, & ce qui ſe découvre journellement ;

Auxquelles on a joint, leurs cauſes, leurs effets, la maniere de les conſtruire, & l'amuſement qu'on en peut tirer pour étonner & ſurprendre agréablement.

NOUVELLE ÉDITION,

Corrigée, & conſidérablement augmentée.

Par M. GUYOT, de la Société Littéraire & Militaire de Beſançon.

TOME III.

CINQUIEME PARTIE.

A PARIS,

Chez { L'Auteur rue Monconſeil, vis-à-vis la rue Françoiſe.
GUEFFIER, Libraire-Imprimeur, rue de la Harpe.

M. DCC. LXXIV.

Avec Approbation, & Privilége du Roi.

FLORENTINAE · BIBLIOTH

AVERTISSEMENT.

LES Perſonnes qui ſe ſont abonnés pour les quatre premieres parties de cet Ouvrage, ont pu remarquer, que conformément à ce qui a été annoncé dans le Proſpectus qu'on a donné, la plus grande partie des Récréations qui y ſont contenues ſont entierement nouvelles; & que ſi on y a inſéré quelques-unes de celles qui ſont compriſes dans la premiere Edition, ce n'eſt qu'après y avoir fait pluſieurs changemens eſſentiels pour les rendre plus agréables & plus extraordinaires.

Celles qui ſeront données cette année ſeront encore plus ſatisfaiſantes, attendu qu'on y trouvera les Amuſemens que pluſieurs Amateurs ont bien voulu communiquer, parmi leſquels il s'en trouve de fort ingénieuſement imaginés. La deſcription en ſera donnée à meſure que l'exécution des pieces qui les compoſent ne laiſſant rien à deſirer, mettra en état de les préſenter avec le degré de perfection néceſſaire pour leur entiere réuſſite. On s'eſt fait une régle de ne rien inſérer dans cet Ouvrage, ſans l'avoir préalablement fait

exécuter avec ſoin, afin de ne pas jetter dans des dépenſes inutiles, quoique modiques, ceux qui emploient leurs loiſirs à exécuter par eux-mêmes ces ſortes d'Amuſemens. On invite de nouveauceux qui ont imaginé de jolies choſes, dans ce genre, & qui veulent bien les rendre publiques, d'en faire part à l'Auteur de cet Ouvrage, & on les prévient qu'il n'y ſera fait aucun changement qu'ils n'en ſoient conſentans.

RÉCRÉATIONS
PHYSIQUES
ET
MATHÉMATIQUES.

CINQUIEME PARTIE.

RECREATIONS
SUR L'AIMANT.

LES principes qui ſervent de fondement à ces ſortes d'Amuſemens, ſont expliqués dans la premiere Partie de cet Ouvrage.

PREMIERE RECREATION.
L'Oracle Merveilleux (1).

AYEZ deux petites boëtes quarrées de même grandeur (Figures premiere & deuxie-

(1) Cet Amuſement, dont l'effet eſt fort caché, eſt de M**.

me, Planche premiere); que celle A B C D Figure premiere ait une couliſſe vers un de ſes côtés C D, afin de pouvoir y introduire une petite tablette de bois (Figure troiſieme) qui doit y entrer aſſez facilement, & à laquelle il faut ajuſter une petite pointe vers A, qui, ſervant à tirer cette tablette hors de la boëte, empêchera en même tems qu'on ne puiſſe la placer en différens ſens : obſervez encore que la couliſſe E F ait une petite rainure du côté de la boëte, faite de maniere que ſi on y vouloit inſérer une tablette ſans deſſus deſſous, cette couliſſe ne pût alors ſe fermer : toutes ces précautions ſont eſſentielles afin qu'aucune des douze tablettes ci-après ne puiſſe être renfermée en cette boëte dans aucunes autres ſituations que celles qui ſont abſolument néceſſaires pour la réuſſite de cet Amuſement.

Ayez douze tablettes de même grandeur que celles ci-deſſus, & ayant tiré ſur chacune d'elles les deux diagonales B E & C D; décrivez de leurs points de ſection F un cercle quelconque, & diviſez l'une d'elles en douze parties égales, (comme l'indique la Figure troiſieme) au moyen des ſix diametres 1, 7. 2, 8. 3, 9. 4, 10. 5, 11. 6, 12;

ces diametres doivent ſervir à vous indiquer, ſur les onze autres tablettes, la direction de la lame aimantée qui doit être inſérée dans chacune d'elles (1)

Ajuſtez un pivot au centre de la boëte, (Figure deuxieme) & poſez-y une aiguille aimantée A B, que vous maſquerez en la couvrant d'un chiffre biſarre, (voyez Figure quatrieme) dont la partie A & B ſervira à vous en faire connoître facilement le nord ou le ſud : couvrez cette boëte d'un verre, de maniere qu'en la ſecouant, cette aiguille ne puiſſe pas ſortir de deſſus ſon pivot : collez ſur ce verre un cadran, (Figure quatrieme) ſur lequel vous écrirez les mots ORACLES *Merveilleux*, en obſervant que les ſix dernieres lettres de ce mot doivent ſe trouver placées dans la direction des ſix diametres que vous avez tracés ſur la tablette, (Figure troiſieme) en telle ſorte que cette deuxieme boëte étant placée exactement au-deſſus de la premiere, (le mot *merveilleux*

(1) Il ſe trouve une même direction ſur deux tablettes, attendu que le nord du barreau doit être différemment dirigé ſur l'une d'elles, afin d'avoir par ce moyen deux différentes directions.

ſe trouvant placé du côté de la couliſſe) ſi on vient à inſérer ſucceſſivement dans la premiere boëte chacune des douze tablettes, l'aiguille contenue dans la deuxieme ſe dirige de même ſur ces ſix diametres. Couvrez ces tablettes avec du papier pour cacher les barreaux qui y ſont contenus, & tranſcrivez ſur chacune d'elles les queſtions qui ſuivent, eu égard à la direction que ces tablettes doivent donner à l'aiguille ci-deſſus : ayez en outre un petit livret ſur lequel vous tranſcrirez cinq Réponſes à chacune de ces douze Queſtions, c'eſt-à-dire, ſoixante Réponſes en tout, & que vous diſpoſerez dans l'ordre ci-après, qui eſt tel que les numéros 1. 13. 25. 37 & 49 répondent à la premiere Queſtion; ceux 2. 14. 26. 38 & 50. à la deuxieme, & ainſi de ſuite, comme le déſigne la table ci-deſſous; obſervez encore que ces Réponſes doivent être rangées de maniere que celles qui ſont adaptées aux numéros les plus hauts ſoient les plus défavorables.

Numéros des Réponſes.

Premiere Queſtion.	1. 13. 25. 37. 49.
II.....	2. 14. 26. 38. 50.
III.....	3. 15. 27. 39. 51.

IV. Queſtion..... 4. 16. 28. 40. 52.
V..... 5. 17. 29. 41. 53.
VI..... 6. 18. 30. 42. 54.
VII..... 7. 19. 31. 43. 55.
VIII..... 8. 20. 32. 44. 56.
IX..... 9. 21. 33. 45. 57.
X..... 10. 22. 34. 46. 58.
XI..... 11. 23. 35. 47. 59.
XII..... 12. 24. 36. 48. 60.

EFFET.

Lorſqu'on aura renfermé dans la boëte (Figure premiere) une des douze tablettes, & qu'on aura poſé au-deſſus d'elle la deuxieme boëte, le nord ou le ſud de l'aiguille qui y eſt renfermé ſe tournera toujours vers une des ſix dernieres lettres du mot ORACLES (1); au moyen de quoi ſi le nord de l'aiguille ſe dirige ſur la lettre R, elle indique que c'eſt la queſtion numéros 1, qui a été miſe dans la boëte, ou celle n°. 2, ſi elle indique la lettre A, & ainſi de ſuite, en déſignant enfin par la

(1) On conçoit que la lettre O n'indique rien, & qu'on s'eſt ſervi d'un mot de ſept lettres au lieu d'un de ſix, afin de cacher davantage leur rapport avec le nombre des tablettes & des réponſes.

lettre S, celle n°. 6. Si au contraire c'eſt le ſud de l'aiguille qui indique la lettre R, c'eſt alors la queſtion n°. 7, & ainſi de ſuite, ſuivant l'ordre des lettres, juſqu'au n°. 12, que déſigne dans cette deuxieme circonſtance la lettre S.

Ayant reconnu ce nombre, il ſera fort facile d'indiquer une des cinq réponſes qui ſervent de ſolution à la queſtion, & on pourra la choiſir à ſon gré, favorable ou fâcheuſe; & cela ſans aucun calcul embarraſſant, puiſqu'il ne s'agit que d'indiquer dans le livret le nombre qu'on a reconnu, ou d'ajouter à ce nombre 12, 24, 36 ou 48.

EXEMPLE.

Si l'aiguille a fait connoître que la queſtion eſt n°. 11, on indiquera ce même n°. dont la réponſe eſt agréable, ou ceux 23, 35, 47 & 59, dont les réponſes deviennent plus fâcheuſes dans les numéros les plus forts. (Voyez la table des réponſes ci-après).

RECREATION.

On préſentera les douze Queſtions à une perſonne, afin qu'elle en choiſiſſe une à ſon gré & qu'elle l'enferme ſecrétement dans la

boëte ; ayant repris cette boëte, on poſera l'autre au-deſſus, on l'ouvrira auſſitôt, & ayant reconnu ſur le champ le numéro de la queſtion, on lui remettra le petit livret en lui indiquant celui des cinq numéros qu'on jugera convenable de faire ſervir de réponſes. Cette facilité de choiſir ſoi-même la Réponſe donnera ſouvent occaſion de l'appliquer fort juſte, & contribuera beaucoup à rendre cette Récréation fort amuſante.

ORDRE

Des douze Queſtions & de leurs Réponſes.

QUESTIONS.

N°. 1. S'il réuſſira dans ſes Amours.
2. Si la Veuve ſe remariera.
3. Si la Femme eſt fidele à ſon Mari.
4. Quel Mari elle épouſera.
5. Si l'Enfant lui appartient.
6. Si la Fille eſt pucelle.
7. Si la Maîtreſſe aime ſon Amant.
8. Si l'Amant aime ſa Maîtreſſe.
9. Quel parti il embraſſera.
10. Si la Fille eſt propre au Couvent.
11. Si le Mari eſt fidele à ſa Femme.
12. Combien elle aura d'enfans.

REPONSES.

N°. 1.

TU goûteras tous les plaiſirs
Dont l'Amour favoriſe une flâme ſi belle;
L'objet que tu chéris, n'ayant pas d'autre zèle
Que de répondre à tes deſirs.

N°. 2.

NE tiens pas ton choix ſuſpendu;
Préfére au célibat, l'état du mariage;
Le tems que l'on différe à ſe mettre en ménage,
Eſt un tems de plaiſirs perdu.

N°. 3.

JUSQU'A préſent ſois convaincu,
Qu'elle ne ſouffre pas qu'aucun homme la touche;
Mais ſi par les deſirs on peut ſouiller la couche,
Elle t'a ſouvent fait cocu.

N°. 4.

DANS les plaiſirs les plus charmants,
On te verra finir le cours de ta carrière;
Et tant que ton Epoux gardera la lumière,
Vous vivrez comme deux Amants.

N°. 5.

ON t'y remarque trait pour trait;
Un ſi juſte rapport avec ta reſſemblance,
Fait connoître aiſément l'auteur de ſa naiſſance,
Puiſque c'eſt ton Portrait tout fait.

N°. 6.

JUSQU'A préſent ſa vertu
A conſervé ſon cœur auſſi bien que ſon ame ;
Sans que le ſeul penſer d'une impudique flâme
Ait jamais ſon cœur combattu.

N°. 7.

ELLE t'aime avec tant d'ardeur,
Que ſi pour te prouver la force de ſa flâme,
Elle étoit en pouvoir de te donner ſon âme,
Tu l'aurois ainſi que ſon cœur.

N°. 8.

NE crains pas que d'autres appas
Puiſſent forcer ſon cœur à devenir volage ;
Autant que ſon amour, ſon étoile l'engage
A t'aimer juſqu'au trépas.

N°. 9.

POUR joindre l'honneur aux plaiſirs,
Embraſſe le parti des Enfants de Bellonne,
Et tu ſçauras que Mars nous produit & nous donne
De quoi contenter nos deſirs.

N°. 10.

C'EST où ſon inclination,
Depuis qu'elle ſe ſert de ſa raiſon, la porte ;
Cette envie avec l'âge, eſt en elle ſi forte,
Qu'elle y fera profeſſion.

N°. 11.

POUR ſa chaſte & chere moitié,
Il reſſent toujours un amour ſans partage;
Si quelquefois ailleurs ſa paſſion l'engage,
Ce n'eſt que par ſimple amitié.

N°. 12.

ELLE peut en eſpérer d'eux,
Dont le bon naturel & la haute ſageſſe,
La doit récompenſer un jour dans ſa vieilleſſe,
Des ſoins qu'elle aura pris d'eux.

N°. 13.

PROFITE du tems & des lieux;
Sois timide au grand jour, & hardi ſur la brune,
Et ſçache que l'Amour, ainſi que la fortune,
Favoriſe l'audacieux.

N°. 14.

QUOIQUE fort ardente au plaiſir,
On la verra reſter pendant quelque tems veuve;
Mais de pluſieurs Amants elle fera l'épreuve,
Afin de pouvoir mieux choiſir.

N°. 15.

TU n'en es pas hors de danger;
Souvent on pouſſe à bout la femme la plus ſage;
Et par le même endroit dont on reçoit l'outrage,
Il eſt bien doux de ſe venger.

N°. 16

N°. 16.

Tu feras les plus grands deſirs
Du plus aimable époux qui ſoit dans le Royaume;
Mais tu le trouveras un peu trop économe,
Pour ta bourſe & pour tes plaiſirs.

N°. 17.

Douter qu'il ne ſoit pas à toi,
C'eſt faire un tort cruel à l'honneur de ſa mere.
Dont la flâme pour toi toujours tendre & ſincere,
Ne t'a jamais manqué de foi.

N°. 18.

Cette Pucelle eſt en danger;
Et l'Amour dans ſon cœur certains deſirs fait naître,
Par leſquels un Amant s'en rendroit bientôt maître,
S'il ſçavoit l'heure du Berger.

N°. 19.

Persévére dans ton Amour,
Et crois que cet objet dont ton ame eſt captive;
En reſſent dans ſon cœur une ardeur auſſi vive,
Quoiqu'elle n'oſe la mettre au jour.

N°. 20.

Il te chérit d'un feu ſi beau,
Que ſi quelqu'accident te privoit de la vie;
Le chagrin qu'il auroit de te la voir ravie,
Le feroit aller au tombeau.

N°. 21.

Tourne vers l'Autel ton penchant,
C'eſt le meilleur parti que ton cœur puiſſe prendre;
Pour les biens temporels & la paſſion tendre,
Ce n'eſt pas un poſte méchant.

N°. 22.

Elle a trop de graces & d'appas,
Pour choiſir d'un Couvent la ſévére obſervance;
En vain on lui veut faire aimer la continence,
Elle n'y conſentira pas.

N°. 23.

Ce ſoupçon eſt injurieux,
A l'Amour qu'en tout tems cet homme vous témoigne,
Et je crains que de vous votre époux ne s'éloigne,
S'il ſçait ce deſir curieux.

N°. 24.

Il leur en naîtra de très-beaux,
Avant même que l'an achève ſa carrière;
D'eux, un très-beau Garçon recevra la lumière,
Ou cet Oracle ſeroit faux.

N°. 25.

Il ne faut pas te rebuter,
Contre tous ces refus, arme-toi de conſtance;
Le plus ſévére objet par la perſévérance,
Se laiſſe à la fin emporter.

N°. 26.

QUOIQU'ELLE ait un Amoureux,
Elle doit bientôt prendre un Epoux à ſa ſuite;
Parce que le paſſé l'ayant très-bien inſtruite,
Elle ſçait qu'un & un font deux.

N°. 27.

TA femme t'a manqué de foi,
Mais cela ne doit pas te ſembler fort étrange,
N'ayant fait en cela que te rendre le change
De ce qu'elle a reçue de toi.

N°. 28.

DANS le tranſport de ſon courroux,
Elle ſe vengera d'autrui ſur elle-même,
Et par le ſeul motif d'un déſeſpoir extrême,
Le Cloître ſera ſon Epoux.

N°. 29.

CETTE demande ſans beſoin,
Prouve les ſentimens d'une ame un peu jalouſe;
Mais crois-en ton Amante, ou crois-en ton Epouſe,
Et ne pénètre pas plus loin.

N°. 30.

ON pourroit juger au beſoin,
Que jamais de ſon corps elle n'a fait d'uſage;
Mais ſi par les deſirs, l'Amour faiſoit naufrage,
Le ſien ſeroit déja bien loin.

N°. 31.

ON ne ſçauroit t'en dire rien
Qui te puiſſe donner aucun ſujet de plainte ;
Puiſque cet Amour dont ſon ame eſt atteinte,
Eſt encore plus fort que le tien.

N°. 32.

IL emploie tout ſon pouvoir
Pour vaincre cet Amour qui par toi l'a ſçu prendre :
Mais il eſt dans ſon cœur comme un feu ſous la cendre
Qui brûle ſans ſe faire voir.

N°. 33.

LE trafic eſt ce qu'il te faut,
Par lui ta bourſe peut ſe relever en boſſe ;
A la Cour & partout il eſt plus d'un négoce,
Par où on s'élève bien haut.

N°. 34.

SON Eſprit lui porte, ébloui
Du raviſſant portrait qu'on fait du béguinage ;
Mais qui lui parleroit des douceurs du ménage,
Oh ! qu'elle diroit bien mieux oui.

N°. 35.

QUE t'importe-t'il de ſçavoir
Si ton mari fréquente & va voir quelque belle,
Pourvu qu'à tes deſirs il ne ſoit pas rebelle,
Et qu'il faſſe avec toi ſon devoir !

N°. 36.

ELLE n'en peut avoir que deux,
Non pas qu'elle n'en puiſſe avoir davantage;
Mais c'eſt que ſon mari, qu'on ſçait être peu ſage,
Uſe ailleurs tous ſes feux.

N°. 37.

N'ÉPARGNE ni tréſors ni ſoins,
Pour d'un objet ſi beau ſurmonter les caprices;
La ſuite t'apprendra que de ſi grands délices
Ne pouvoient mériter moins.

N°. 38.

ENCORE que ſon deuil ſoit paſſé,
Elle n'entrera pas dans un ſecond ménage,
Parce qu'un jeune Amant bien fait, diſcret & ſage,
Fait l'office du trépaſſé.

N°. 39.

POURQUOI te donner l'embarras
Pour ſçavoir ſi ton front eſt orné d'un panache;
Ne te ſuffit-il pas que ta femme le ſache,
Et qu'on ne l'ignore pas?

N°. 40.

TON Epoux ſera revêtu
De ce qu'il lui faudra pour te rendre contente;
Puiſque pour ſatisfaire en tout point ton attente,
Il aura beaucoup de vertu.

N°. 41.

NE te régle pas ſur les traits
Que pour t'en aſſurer ſon viſage te montre ;
La frayeur, & l'Amour en ſemblable rencontre,
Produiſent les mêmes effets.

N°. 42.

ELLE ne put ſe diſpenſer
Par foibleſſe autrefois de ſe le laiſſer prendre ;
Mais elle ſçauroit mieux à préſent s'en défendre,
Si c'étoit à recommencer.

N°. 43.

NE doute point de ſon amour,
Ni de ce que ton cœur peut ſur le ſien prétendre,
Puiſqu'elle a pour chacun un ſi grand fond de tendre,
Qu'elle en aimeroit cent par jour.

N°. 44.

L'AMOUR eſt par toi ſon vainqueur,
Tandis que ton objet ſe préſente à ſa vue ;
Mais ne te voyant plus, la premiere venue
Fait le même effet ſur ſon cœur.

N°. 45.

POUR acquérir bien des Ecus,
Parmi les Gens de Robe achete quelque Office ;
Le plus grand mal pour toi dans ce doux exercice,
C'eſt d'être au rang des cocus.

N°. 46.

Si ſon ſort lui paroît heureux,
Lorſqu'à prendre le voile un premier feu l'engage,
Elle changera bientôt de ton & de langage,
Lorſqu'il faudra faire des vœux.

N°. 47.

Celle qui fait cette queſtion,
N'eſt pas aſſurément bien fondée à la faire,
Puiſqu'il n'eſt pas de jour, où de ſe ſatisfaire
Elle manque l'occaſion.

N°. 48.

Cette femme aura plus d'enfants
Que ſon jaloux mari n'en pourra jamais faire;
Mais quoi! ne peut-on pas à la fois ſatisfaire
Et ſon Epoux & ſes Amants.

N°. 49.

Un cœur plus tendre que le ſien,
Pourroit tout accorder aux tranſports de ta flâme;
Mais comme la raiſon domine ſur ſon ame,
Tu n'en dois eſpérer rien.

N°. 50.

Elle vivra ſur le commun,
Et s'appercevra bien par un fréquent uſage,
Que qui n'a pas d'Epoux, en a bien davantage
Que celle à qui on n'en voit qu'un.

N°. 51.

CELUI pour qui tu veux ſçavoir,
Si ſa femme conſerve une flâme fidelle,
N'a, pour voir d'un cocu le plus parfait modele,
Qu'à regarder dans un miroir.

N°. 52.

UN homme brutal & jaloux,
Infidèle, joueur, & d'une humeur chagrine,
Eſt celui qu'aujourd'hui le Ciel te deſtine,
Afin d'en faire ton Epoux.

N°. 53.

TU dois avouer cet Enfant,
Comme tu l'as été d'un qui s'eſt cru ton pere.
Sa mere n'ayant fait que ce que fit ta mere
Avec ton pere en te faiſant.

N°. 54.

Dès qu'elle eut atteint ſon printemps,
Elle s'en deſſaiſit avec beaucoup de hâte,
Parce qu'elle ſçavoit que ce bijou ſe gâte,
Quand on le garde trop long-temps.

N°. 55.

A ce que tu prétends ſçavoir,
Tu ne recevras pas de préciſes nouvelles,
Parce que ta Maîtreſſe eſt du nombre de celles
Qui changent du matin au ſoir.

N°. 56.

TANT qu'il n'aura rien de toi,
Tu le verras toujours ſoumis à ton empire ;
Mais dès qu'il obtiendra ce que ſon cœur deſire,
Il n'aura plus amour ni foi.

N°. 57.

POUR l'honneur & pour l'intérêt
D'une charge de Robe, achète l'exercice ;
Si c'eſt à ton avis acheter la Juſtice,
Tu pourras la revendre après.

N°. 58.

PAR ſa mere elle a ſi ſouvent,
Des plaiſirs de l'Hymen oüi tracer l'image,
Qu'on doit craindre pour elle un évident naufrage,
Si on lui parle de couvent.

N°. 59.

LA lecture de cent Romans,
L'a tellement rendue avide de careſſes,
Que jamais ſon mari n'aura tant de Maîtreſſes,
Que la belle entretient d'Amans.

N°. 60.

LE nombre de tous les enfants
Dont cette femme un jour groſſira ſon ménage,
Sans compter ceux qu'elle eut avant ſon mariage,
Ira juſqu'à ſept en dix ans.

Nota. *Ces Queſtions & leurs Réponſes ſont extraites d'un Livre qui a pour titre*, l'Oracle des Sybiles, *dans lequel on en trouve quantité propres à varier cet Amuſement ; ceux qu'on indique ici ne ſont que pour ſervir en quelque ſorte d'exemple ; chacun peut auſſi en compoſer à ſon gré, il ne s'agit que d'y conſerver l'ordre des Numéros.*

DEUXIEME RECREATION.

La Découverte Inconcevable

Une perſonne ayant ſecrétement diſpoſé à choix, les huit mots qui compoſent le vers latin, Tot ſunt tibi dotes quot cœlo ſidera virgo, *découvrir l'ordre dans lequel elle les aura placés.*

Construction.

Faites faire une boëte fort plate, fermante a charniere, de huit pouces de longueur, ſur trois de largeur & quatre lignes ſeulement de profondeur (Figure cinquieme, Planche premiere). Ayez huit tablettes AB CDEFG & H de trois lignes d'épaiſſeur & d'égales grandeurs, de maniere qu'étant inſérées toutes les unes auprès des autres dans cette boëte, elles la rempliſſent alors entierement : obſervez que le deſſus de cette boëte ſoit fort mince.

Ayant décrit un cercle ſur toutes ces tablettes, diviſez-les en huit parties égales, & faites-y une rainure, afin d'inſérer dans cha-

cune d'elles une petite lame aimantée, dont les pôles ſoient diſpoſés comme le déſigne cette même Figure. Recouvrez enſuite ces tablettes avec du papier, & ſans les déranger de leur ordre, tranſcrivez ſur chacune d'elles un des huit mots du vers latin, *Tot ſunt tibi dotes quot cælo ſidera virgo.*

Ayez une autre boëte exactement de même grandeur que celle ci-deſſus, & un peu plus profonde; (Figure ſixieme, même Planche) couvrez ſon fond intérieur d'un papier, & décrivez les huit cercles A B C D E F G & H, dont les centres doivent ſe trouver vis-à-vis de ceux des huit tablettes renfermées dans la boëte (Figure cinquieme) lorſque cette deuxieme boëte eſt exactement poſée au-deſſus; diviſez chacun de ces cercles en huit parties égales, comme l'explique cette Figure ſixieme, & écrivez dans chacune de ces diviſions les huit mots qui compoſent le vers latin ci-deſſus tranſcrit, en obſervant exactement l'ordre indiqué, afin que cette boëte étant placée ſur la premiere boëte, les huit aiguilles aimantées (qui doivent tourner ſur leurs pivots mis au centre de ces cercles) ſe dirigent ſur des mots ſemblables à ceux qui ont été inſcrits ſur les tablettes

qui y correſpondent ; enſorte qu'on puiſſe appercevoir par ce moyen la conſtruction & l'ordre qu'on peut avoir donné à ces mots.

RECREATION.

On donnera la premiere boëte & les huit tablettes à une perſonne, en lui obſervant qu'elle peut ſecrétement les arranger à ſon gré dans quelqu'ordre que ce ſoit (1): lorſqu'elle les aura diſpoſé à ſon gré & fermé la boëte, vous la lui ferez couvrir d'une enveloppe de papier, & cacheter de maniere qu'il ne ſoit abſolument pas poſſible d'ouvrir la boëte ſans qu'on s'en apperçoive ; cette opération étant faite, vous prendrez cette boëte & l'emporterez dans une chambre voiſine, où, étant ſeul, vous poſerez au-deſſus d'elle votre deuxieme boëte, & tranſcrirez promptement ſur un papier la conſtruction que vous reconnoîtrez qu'elle a donné à ce vers: vous rapporterez la boëte & lui montrerez ce papier, après avoir fait examiner que l'enveloppe n'a été ouverte en aucune façon.

Nota. *Cette Récréation cauſe beaucoup*

(1) Il y a 40320 manieres différentes de conſtruire ce vers, dont une grande partie n'en dérange pas la meſure ni le ſens.

de ſurpriſe, ſurtout lorſqu'on ne reſte que quelques inſtants pour faire cette opération : ſi l'on avoit préſenté de cette maniere les premiers Amuſemens ſur l'Aimant qu'on a fait voir en Public, il n'eſt pas douteux que quelques perſonnes auroient pu être ſéduites au point de croire que ceux qui les exécutoient avoient des dons ſurnaturels.

Au lieu d'être étonné de ces preſtiges apparents, on doit, lorſqu'on eſt revenu de la premiere ſurpriſe qu'ils occaſionnent, ſe perſuader fermement que ſous quelques déguiſemens qu'ils ſoient préſentées, ils ſont toujours produits, ou par des cauſes naturelles dont les effets ſont cachés, ou par quelques ſubtilités qu'il n'eſt ſouvent pas facile d'appercevoir.

Dans les Amuſemens qui ne proviennent que de l'adreſſe des mains, on doit en examiner juſqu'aux moindres mouvemens qui paroiſſent méme les plus indifférents, afin de pénétrer de quelle maniere on parvient à les faire paroître extraordinaires, & ſouvent l'on reconnoîtra qu'il faut bien moins d'adreſſe qu'on ne penſe pour les exécuter (1).

(1) Pour ſatisfaire au deſir de ceux qui ont acquis

Fig. 1re

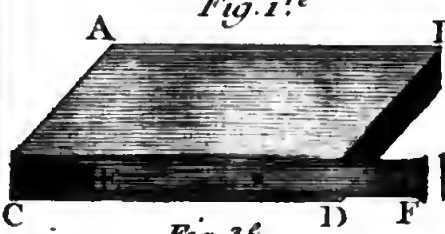


Fig. 2e

Fig. 3e

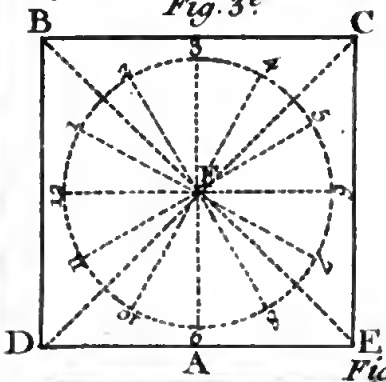


Fig. 4e

Fig. 5

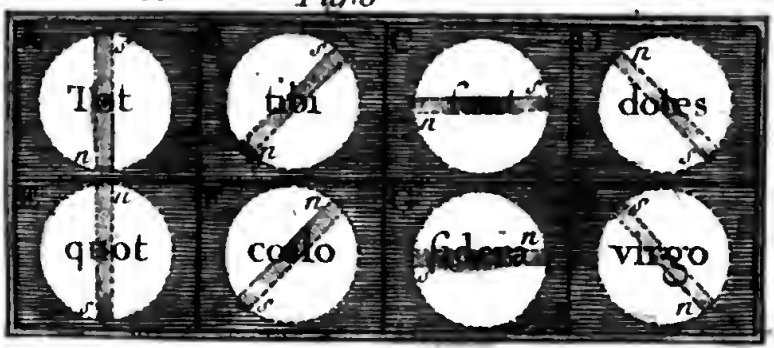
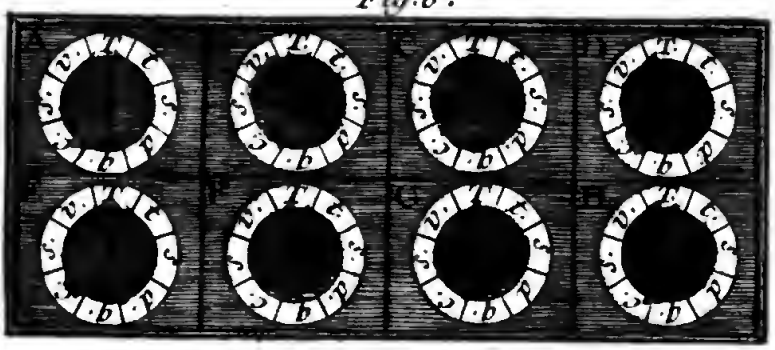


Fig. 6e



TROISIEME RECREATION.

Les quatre Nombres Magiques.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une petite boëte *ABCD*, (Figure premiere, Planche deuxieme) fermante à charnieres, & ayant ſix pouces de longueur ſur trois pouces & demi de largeur, & cinq lignes de profondeur : ayez deux cercles de carton fort minces F & G, (Figure premiere & deuxieme) dans chacun deſquels vous inſérerez une aiguille aimantée, enſorte qu'ils ſe trouvent exactement d'équilibre étant placés ſur les pivots H & I que vous ajuſterez au fond de cette même boëte : couvrez ſon deſſus intérieur d'un verre, ſur lequel vous collerez un papier qui puiſſe laiſſer appercevoir au travers des deux ouvertures L & M deux des huit chiffres 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7 & 8 qui doivent être tranſ-

cet Ouvrage, on donnera quantité de Récréations qui ſe font par adreſſe & dont l'exécution ſera cependant fort facile.

crits ſur ces mêmes cercles, comme il eſt déſigné par cette Figure deuxieme, qui indique auſſi de quel côté doivent être dirigés les pôles des aiguilles qui y ſont renfermés.

Conſtruiſez un petit porte-feuille de carton N O P Q, (Figure troiſieme) de même grandeur que cette boëte & aſſez épais pour pouvoir cacher dans l'un de ſes côtés deux petites lames bien aimantées de trois pouces de longueur ſur une ligne d'épaiſſeur ; obſervez qu'elles doivent y être ſituées de maniere que leur direction ſoit entre les lignes *a b* & *c d*, qui ſont paralleles aux côtés de ce porte-feuille : diſpoſez leurs pôles comme le déſigne cette même Figure.

Tranſcrivez ſur ces deux cercles les chiffres ci-deſſus, de la même maniere que le repréſente la Figure deuxieme, & eu égard aux pôles des aiguilles aimantées qui s'y trouvent renfermées.

Ayez en outre un jeu compoſé de ſeize cartes blanches, ſur leſquelles vous tranſcrirez les chiffres & nombres ci-après : conſervez-les toutes diſpoſées dans ce même ordre.

Premiere.....	9.	III.....	9.
II.....	18.	IV.....	27.

III

V.....	9.	XI.....	5.
VI.....	36.	XII.....	4.
VII.....	9.	XIII.....	3.
VIII.....	45.	XIV.....	2.
IX.....	5.	XV.....	3.
X.....	4.	XVI.....	2.

Rappellez-vous de mémoire l'ordre dans lequel ces chiffres ou nombres ſe trouvent ainſi rangés dans ce jeu.

EFFET.

Le porte-feuille NOPQ pouvant être placé ſous la boëte ABCD dans quatre différentes ſituations, & la direction des lames qui y ſont renfermées changeant à chacune d'elles, on pourra par ce moyen déterminer les cercles de carton à préſenter, aux deux ouvertures L & M, deux des différents chiffres qui y ont été tranſcrits, formant l'un des quatre nombres 18. 27. 36 & 45.

Si on préſente le jeu à une perſonne, de maniere à lui faire tirer à ſon choix une des huit premieres cartes, il ſera très-facile (en remarquant à quel nombre eſt la carte qu'elle aura tirée) de connoître ſi c'eſt un 9, ou bien un des nombres 18. 27. 36 &

45. Il le ſera également en lui faiſant tirer une autre carte dans les huit dernieres, & on pourra connoître ſi elle a choiſie un des chiffres 2. 3. 4 ou 5.

RECRÉATION

Qui ſe fait avec cette Boëte.

On préſentera le jeu à une perſonne, & lorſqu'elle aura tiré à ſa volonté une des huit premieres cartes, qu'on lui étalera de préférence & ſans affectation, on remarquera ſi c'eſt un 9, ou un des nombres 18. 27. 36 & 45; & quoiqu'on l'ait reconnu, on lui demandera ſi le nombre qu'elle a choiſie eſt compoſé d'un ou de deux chiffres; ſi elle déclare qu'il eſt compoſé de deux chiffres, on lui remettra le porte-feuille, en lui diſant d'y renfermer ſa carte; l'ayant repris, on le placera ſans affectation ſous la boëte dans la diſpoſition convenable pour y faire appercevoir celui de ces quatre nombres qu'elle aura choiſi.

Si on a reconnu que cette perſonne ait tiré le chiffre 9; après qu'elle aura déclaré que ſon nombre eſt compoſé d'un ſeul chiffre, on lui repréſentera que la boëte indiquant

deux chiffres, il eſt néceſſaire qu'elle en choiſiſſe un ſecond, & on lui préſentera le jeu de maniere qu'elle choiſiſſe un chiffre dans les huit dernieres cartes, & remarquant ſi c'eſt un 2. 3. 4 ou 5 : on fera inſérer ſecrétement les deux cartes tirées dans le porte-feuille, en annonçant que le produit des deux chiffres, qui ont été choiſis, va ſe trouver indiqué dans la boëte ; ce qui ſera très-facile, attendu qu'ayant reconnu quels ſont ces deux chiffres, (qu'on ſuppoſe ici être 9 & 3) on pourra diſpoſer le porte-feuille (1) ſous la boëte, de maniere à faire indiquer par les deux cercles le nombre 27, qui eſt le produit de 9, multiplié par 3; on ouvrira la boëte & on fera voir le nombre.

(1) Il faut faire une petite marque au porte-feuille pour reconnoître la diſpoſition qu'on lui doit donner lorſqu'on le place deſſous la boëte.

IV. RECREATION.

Les huit Nombres Magiques.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une boëte quarrée & à charniere ABCD, (Figure quatrieme, Planche deuxieme) dont chaque côté ait quatre pouces, donnez-lui cinq lignes de profondeur: ajuſtez ſur un pivot E, placé à ſon centre, un cercle de carton GH, (Figure cinquieme) que vous diviſerez en huit parties égales, & dans chacune deſquelles vous tranſcrirez, vers ſa circonférence, les huit nombres qui forment les huit termes de la progreſſion arithmétique 27. 30. 33. 36. 39. 42. 45 & 48. (Voyez cette Figure.)

Placez ſous ce carton une aiguille aimantée; ajuſtez un petit bouton G au devant de cette boëte, afin de pouvoir fixer ce cercle comme il a été indiqué à la deuxieme Récréation de la premiere partie de cet Ouvrage.

Ayez un porte-feuille de carton aſſez épais & de même grandeur que le fond de cette boëte, (voyez LMNO, Figure ſixieme,

même Planche) dans l'un des côtés duquel vous inſérerez une petite lame aimantée d'une ligne d'épaiſſeur & de trois pouces de longueur. A cet effet, ayant tiré ſur ce carton les deux diagonales L O & M N, qui ſe coupent au centre P; décrivez un cercle dont vous diviſerez en quatre parties égales la portion de circonférence compriſe entre ces diagonales: tirez des deux points de diviſions *n* & *ſ*, la ligne Q R qui vous indiquera la place où doit être inſérée la lame ci-deſſus; couvrez ce porte-feuille de maniere à ne pas laiſſer ſoupçonner qu'elle y eſt renfermée.

Couvrez d'un verre le deſſus intérieur de la boëte A B C D, & y ayant collé un papier, ménagez-y une ouverture F à un endroit convenable & par laquelle on puiſſe appercevoir l'un des huit nombres tranſcrits ſur le cercle de carton (Figure cinquieme) lorſque le porte-feuille ci-deſſus eſt exactement poſé au-deſſous de cette boëte.

Peignez ſur le papier appliqué ſur ce verre un petit Génie, tenant en main un médaillon, au milieu duquel ſe trouve placée cette ouverture F.

Ayez un jeu compoſé de ſeize cartes blanches, ſur leſquelles vous tranſcrirez les nom-

bres de la progreſſion arithmétique. 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24. 27. 30. 33. 36. 39. 42. 45 & 48, & diſpoſez-les dans l'ordre qui ſuit, afin qu'ayant été mêlées comme il a été enſeigné page 97 de la deuxieme Partie de cet Ouvrage, elles ſe trouvent alors placées dans le même ordre ci-deſſus.

Ordre dans lequel ces Cartes doivent être rangées.

Cartes.	Nombres.	Cartes.	Nombres.
I.....	21.	IX.....	12.
II.....	24.	X.....	36.
III.....	15.	XI.....	39.
IV.....	18.	XII.....	42.
V.....	27.	XIII.....	3.
VI.....	30.	XIV.....	6.
VII.....	33.	XV.....	45.
VIII.....	9.	XVI.....	48.

Ordre dans lequel elles ſe trouveront après avoir été mêlées.

Cartes.	Nombres.	Cartes.	Nombres.
I.....	3.	V.....	15.
II.....	6.	VI.....	18.
III.....	9.	VII.....	21.
IV.....	12.	VIII.....	24.

IX..... 27. XIII..... 39.
X..... 30. XIV..... 42.
XI..... 33. XV..... 45.
XII..... 36. XVI..... 48.

EFFET.

Lorſque vous placerez le porte-feuille exactement ſous la boëte, en le dirigeant ſur chacune des quatre poſitions différentes qu'on peut lui donner, le cercle renfermé dans cette boëte indiquera à chaque changement un des nombres 27. 30. 33 ou 36. Si vous le dirigez de même, (en retournant le porte-feuille), ce cercle indiquera alors les nombres 39. 42. 45 ou 48, au moyen de quoi vous ſerez le maître (en plaçant ce porte-feuille d'un ou d'autre côté, & dans la direction convenable) de faire paroître à votre gré un des huit nombres ci-deſſus.

D'un autre côté, lorſque vous aurez mêlé les cartes, l'ordre des nombres qui y ont été tranſcrits ſe trouvant dans celui de leur progreſſion, (voyez les deux Tables d'ordre ci-deſſus) il vous ſera très-facile de connoître que ſi on a tiré (par exemple) la ſeptieme carte, on a dû choiſir le nombre 21, & ainſi de tous les autres nombres.

Lorſque le cercle ſe ſera dirigé, vous pourrez le fixer dans ſa poſition, en tournant le petit bouton G.

RECRÉATION

Qui ſe fait avec cette Boëte.

Après avoir fait jetter un coup d'œil ſur les différents chiffres tranſcrits ſur ces ſeize cartes, que vous aurez diſpoſées à l'avance dans le premier ordre ci-deſſus, vous le mêlerez comme il a été dit, & vous préſenterez le jeu à une perſonne, en lui laiſſant choiſir un de ces nombres à ſon gré; vous remarquerez intérieurement à quel nombre cette carte ſe trouve dans le jeu, afin de ſavoir quel eſt celui qui doit néceſſairement y être tranſcrit : vous ferez prendre une ſeconde carte à une autre perſonne, en faiſant la même obſervation : connoiſſant par ce moyen les deux nombres choiſis, vous examinerez en vous-même ſi chacun d'eux eſt un de ceux qui ſont tranſcrits ſur le cercle, ou s'il ne s'en trouve qu'un des deux, ou enfin s'il n'y en a aucun.

Si les deux nombres y ſont tranſcrits, leur différence ni leur ſomme ne le ſera pas;

ainſi vous ferez indiquer ſéparément ces deux nombres.

Si de ces deux nombres il n'y en a aucun qui y ſoit tranſcrit, vous propoſerez de faire indiquer leur ſomme ou leur produit (1) ſelon qu'il ſera convenable : ſi l'un s'y trouve tranſcrit, & non l'autre, vous examinerez ſi leur ſomme ou leur différence ne le ſeroit pas, afin de faire indiquer à votre gré l'un ou l'autre : s'il arrivoit enfin que les deux nombres choiſis fuſſent tels que cela ne puiſſe, & qu'on eut choiſi, par exemple, les nombres 21 & 39, vous donneriez à choiſir, ſans affectation, un des nombres 24. 27. 30. 33 ou 36, & vous propoſeriez de faire paroître la moitié de la ſomme des trois nombres.

Vous produirez en apparence cet effet, en faiſant ſecrétement renfermer dans le porte-feuille, les cartes qui ont rapport à cette opération, & en le plaçant enſuite ſous la boëte de maniere à faire indiquer le nombre que vous aurez annoncé.

---

(1) Si l'on avoit choiſi 3 & 6, le produit ne pouvant donner 27, qui eſt le plus petit nombre que peut indiquer le cercle, il faudroit faire tirer une troiſieme carte.

Vous tournerez le petit bouton pour fixer le cercle dans la poſition qu'il aura pris, afin d'avoir la liberté d'ôter la boëte de deſſous le porte-feuille ſans qu'il ſe dérange.

Nota. *Quoique cette Récréation paroiſſe un peu compliquée, il faut cependant très-peu de mémoire pour l'exécuter ; un peu d'attention ſuffit, la progreſſion de ces nombres étant très-facile à retenir : elle cauſe d'ailleurs beaucoup de ſurpriſe.*

Fig. 1re

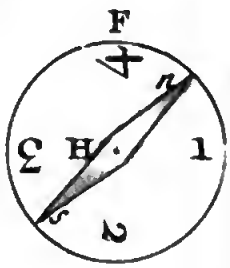


Fig. 3e.

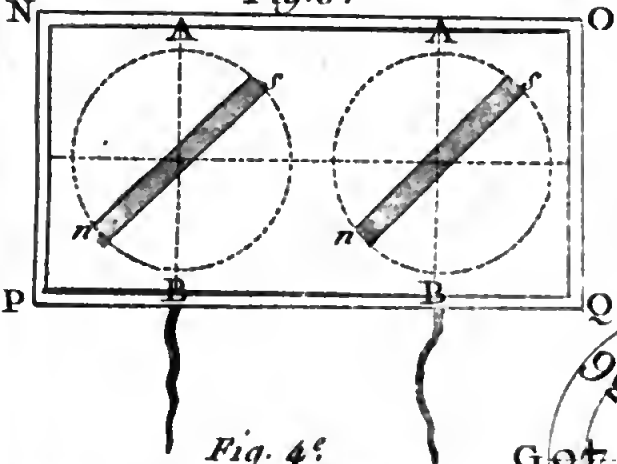


Fig. 2e.

Fig. 5e.

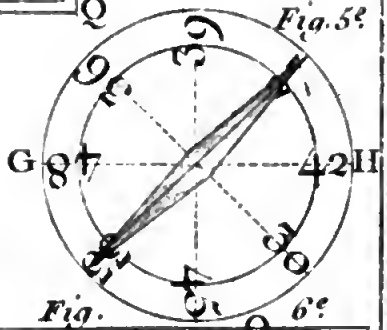
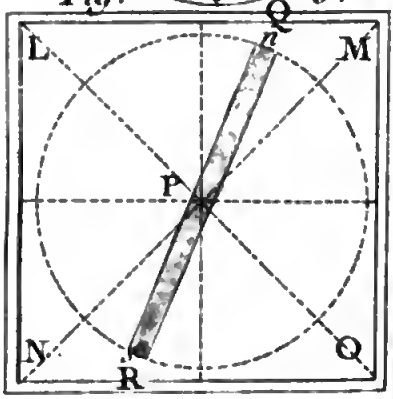


Fig. 4e.

Fig. 6e.



V. RECREATION.

Boëte aux Enigmes.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une petite boëte de trois pouces quarrés ABCD, (Figures premiere & deuxieme, Planche troiſieme) & de quatre à cinq lignes de profondeur, fermante à charniere, au milieu & au fond de laquelle vous ajuſterez un pivot qui doit ſupporter une aiguille aimantée EF, que vous maſquerez par une petite figure, dont la main doit ſe trouver placée vers le nord de cette aiguille; couvrez le fond intérieur de cette boëte d'un verre, afin d'y renfermer cette figure, & collez ſur ce verre un cercle de papier diviſé en huit parties égales, dans chacune deſquelles vous tranſcrirez les mots des huit Enigmes ci-après, dans l'ordre déſigné par cette Figure premiere.

Ménagez au-deſſous de cette boëte un petit tiroir GH (Figure deuxieme) de même grandeur, auquel vous donnerez trois lignes de profondeur, & dans lequel on puiſſe in-

ſérer une des quatre tablettes de carton ci-après.

Ayez quatre tablettes de carton, que vous diviſerez en huit parties égales, dans chacune deſquelles vous inſérerez une lame aimantée, dont les pôles ſoient diſpoſés comme il eſt déſigné aux Figures troiſieme, quatrieme, cinquieme & ſixieme, même Planche; couvrez les deux faces de ces tablettes avec un autre carton que vous borderez & couvrirez encore d'un papier; tranſcrivez ſur leurs deux faces les huit Enigmes ci-après, de maniere que ſuivant la conſtruction ci-deſſus, chacune d'elles étant renfermées dans le tiroir, la petite figure indique avec ſa main le mot de l'Enigme tranſcrite ſur celles de ces deux faces qui ſe trouvera au-deſſus du tiroir.

EFFET.

Lorſqu'une de ces tablettes aura été renfermée dans ce tiroir, la petite figure, ou plutôt l'aiguille aimantée, la dirigera de maniere à lui faire indiquer le mot de l'Enigme tranſcrit ſur la face de cette tablette, qui ne ſera pas tournée vers le fond du tiroir (1).

(1) On peut, ſi on le trouve plus convenable, faire

RECREATION

Ayant préſenté toutes ces tablettes à une perſonne, en lui propoſant de lire & de deviner les mots des Enigmes qui y ſont tranſcrites ; on lui fera mettre ſecrétement dans la boëte celles qu'elle n'aura pu découvrir & on lui fera voir que la petite figure que le mot qui en donne la ſolution.

Nota. *On a ajouté à cette Récréation les huit Enigmes qui ſuivent, pour la facilité de ceux qui ne ſeroient pas à portée d'avoir le Recueil dans lequel on en a fait choix, & en méme tems pour faire mieux comprendre la diſpoſition de cet Amuſement.*

PREMIERE ENIGME (1).

Les Rois ſont mes Sujets, les Vainqueurs mes Eſclaves ;
Je force les plus forts, & dompte les plus braves.

---

huit tablettes au lieu de quatre & n'inſcrire qu'une ſeule Enigme ſur chacune d'elles.

(1) Elle doit être tranſcrite ſur la premiere face de la tablette, Figure troiſieme.

Contre moi les efforts ſe trouvent ſuperflus,
Je cauſe du chagrin, les pleurs & le martyre
A ceux que ma puiſſance à me ſervir attire,
Et je fais plus de mal, à qui m'aime le plus.

L'Amour.

II. ENIGME (1).

Nous ſommes pluſieurs ſœurs, à-peu-près de même âge,
Dans deux rangs différents, mais d'un ſemblable uſage:
Nous avons en naiſſant un Palais pour maiſon,
Qu'on pourroit mieux nommer une étroite priſon.
Il faut nous y forcer pour que quelqu'une en ſorte,
Quoique cent fois le jour on nous ouvre la porte.

Les Dents.

III. ENIGME (2).

Dans le monde je fais du bruit,
Mon corps eſt porté par ma mere,

(1) Figure quatrieme. Premiere face

(2) Figure cinquieme. Premiere face.

Cependant je porte mon pere,
Quoiqu'il ſoit grand, & moi petit.

Le Sabot.

IV. ENIGME (1).

Souvent on me ravit, & toujours je demeure;
Sans paſſer dans les mains de celui qui me prend,
Je ſuis le plus petit, & je ſuis le plus grand,
Et l'on ne peut me voir, qu'auſſitôt je ne meure.

Le Cœur.

V. ENIGME (2).

Ainſi qu'un long ſerpent, je traîne
Mon corps à replis tortueux;
Je ſuis ſi peu reſpectueux,
Que j'enchaînerois une Reine.
Le jour je me tiens dans mes trous,
Et la nuit je les quitte tous.

Le Lacet.

---

(1) Figure ſixieme. Premiere face.

(2) Sur l'autre face de la tablette. Figure troiſieme.

VI. ENIGME (1).

Du ſimple Villageois j'habite la chaumiere,
Et je brille toujours dans les riches palais.
Des plus grands Conquérans, la débile paupiere,
De mes ſombres réduits, cherchent l'heureuſe paix.
Des ſecrets de l'Amour, je ſuis dépoſitaire.
Des malheureux mortels je vois finir le ſort,
Et l'orgueil dans mon ſein, inſultant à la mort,
Fait d'une pompe vaine éclater la chimere.

Le Lit.

VII. ENIGME (2).

Je paſſe pour Monarque au milieu de la Cour.
Toujours autour de moi un vain peuple criaille.
Mes ſujets ſont de plume, & mon trône eſt de paille,
Et je ſuis toutefois le Prophête du jour.

Le Coq.

---

(1) Sur l'autre face de la Figure quatrieme.
(2) Sur l'autre face de la Figure cinquieme.

VIII. ENIGME (1).

Ma mer n'eût jamais d'eau, mes champs ſont infertiles.
Je n'ai point de maiſon, & j'ai de grandes villes.
Je réduit en un point mille ouvrages divers.
Je ne ſuis preſque rien, & je ſuis l'univers.

La Carte de Géographie.

VI. RECREATION.

Cadran Magnétique Vertical.

CONSTRUCTION.

FAITES conſtruire un cadran à deux faces, (Fig. ſeptieme & huitieme, Planche troiſieme) poſé verticalement ſur ſon pied F; ſur chacune de ces deux faces A & B, ménagez une rainure pour y placer deux cercles de carton de ſix à ſept pouces de diametre, qui ſoient garnis de leurs bordures ou cercles de bois D & D, leſquels ſervent de cadre à ces cartons: diviſez chacun de ces

(1) Figure ſixieme.

cercles en ſeize parties égales, après y avoir décrit deux cercles concentriques; & indiquez dans chaque diviſion les trente-deux cartes d'un jeu de Piquet, dans tel ordre que vous voudrez, pourvu qu'il y en ait ſeize d'un côté du cadran & ſeize de l'autre, & que ces diviſions d'un côté & d'autre ſe répondent exactement.

Traverſez les deux centres de ces cercles d'un axe GH (Fig. neuvieme), au miiieu duquel ſoit ajuſté quarrément une lame aimantée IL, (Fig. ſeptieme & huitieme) de quatre pouces de longueur, ſur quatre lignes de largeur, & une & demie d'épaiſſeur; que chacune des deux extrémités G & H de cet axe ſoient terminées par un pivot (1): ajuſtez, à vis, une petite roſette de cuivre à l'endroit où ces axes ſortent au dehors de ces cercles de carton, afin de pouvoir, en faiſant tourner par leur moyen la lame aimantée qui y eſt renfermée, la diriger & fixer aux endroits qu'on jugera convenables (2).

(1) Ces pivots doivent avoir à leurs extrémités une petite tête ſemblable à celle d'une épingle, afin de retenir l'aiguille & l'empêcher de tomber lorſqu'on la fait tourner.

(2) Cet axe ne doit pas tourner librement, afin que

Ayez encore une aiguille aimantée, de la longueur néceſſaire, dont la chape ſoit percée de part en part & qu'elle puiſſe tourner très-librement ſur ce pivot; obſervez avec ſoin que cette aiguille ne ſoit pas plus peſante d'un côté que de l'autre, cela étant fort eſſentiel, pour qu'elle prenne exactement la direction de la lame aimantée IL.

EFFET.

Lorſqu'après avoir fixé la lame aimantée renfermée entre ces deux cercles de carton, de maniere que ſon extrémité qui marque le ſud ſoit dirigée vers deux des cartes oppoſées qui y ſont tranſcrites, on fera tourner l'aiguille de l'un ou de l'autre côté de ce cadran, elle indiquera ces mêmes cartes.

RECREATION.

On fera tirer adroitement dans un jeu de cartes, & à deux différentes perſonnes, les deux cartes ſur leſquelles doit ſe diriger l'aiguille, ſuivant la diſpoſition qu'on aura

---

cette lame ne puiſſe pas ſe déranger d'elle même, lorſqu'une fois elle a été fixée.

donné à la lame aimantée, & préſentant enſuite le cadran à l'une d'elles, on lui demandera ſi la carte qu'elle a tirée eſt ſur l'une ou l'autre face? on poſera enſuite l'aiguille ſur ſon pivot, on la fera tourner, en lui faiſant remarquer qu'elle s'arrête ſur la carte qu'elle a choiſie. On agira de même à l'égard de la perſonne qui aura tiré la deuxieme carte.

Na. *Si l'on a une autre aiguille ſemblable, mais dont on ait (en l'aimantant en ſens contraire) donné le ſud au côté qui devroit indiquer le nord; on pourra alors faire tirer quatre cartes différentes, ou recommencer, ſi l'on veut, cette Récréation, en ſe ſervant de cette autre aiguille & faiſant tirer les deux autres cartes qu'elle indiquera. A l'égard de la maniere de faire tirer les cartes convenables, il ſuffit de les préſenter de préférence vis-à-vis les doigts des perſonnes qui doivent les prendre; on peut à cet effet les placer ſous le jeu, & faire ſauter la coupe pour les remettre au milieu du jeu à meſure qu'on les préſente: Voyez à cet effet les Récréations ſur les Cartes, qui ſe trouvent décrites à la fin de la deuxieme Partie de cet Ouvrage.*

AUTRE RECREATION,

Avec des Nombres.

Au lieu de tranſcrire les trente-deux cartes d'un jeu de piquet ſur les deux faces de ce cadran, diviſez-le en douze parties égales (1). & indiquez dans chacune d'elles les nombres naturels depuis 1 juſqu'à 12, ſuivant l'ordre de la table ci-après, & tel qu'il eſt indiqué ſur les Fig. ſeptieme & huitieme (2).

EFFET.

Il ſuit de l'ordre ci-deſſus, qu'un des nombres 1. 2. 3. 4. 5 & 6 quelconque d'une des faces des cadrans A & B, joint à celui qui ſur l'autre face lui eſt directement oppoſé, formera un nombre ſemblable à celui qui ſur l'un ou l'autre de ces deux cadrans ſe trouve lui être diamétralement oppoſé, & que par conſéquent ſi l'on

(1) On peut mettre ce cadran des nombres ſur le même cercle que celui des cartes.

(2) L'ordre des cartes étant arbitraire, on ne l'a pas indiqué ſur la figure, ce qui d'ailleurs n'auroit pu ſe faire ſans confuſion.

ſe ſert de deux aiguilles aimantées dont l'une ait le nord du côté de ſa pointe & l'autre le ſud; en faiſant tourner une de ces aiguilles ſucceſſivement ſur les deux faces de ce cadran, la ſomme des deux nombres qu'elle indiquera joints enſemble, en formera un ſemblable à celui qu'indiquera l'autre aiguille ſur l'une ou l'autre face ſeulement.

RECREATION.

Il faut avoir un petit ſac contenant pluſieurs diviſions, tel que celui qui eſt décrit à la page 90 de la premiere Partie de cet Ouvrage. On inſérera dans l'une d'elles les nombres 1 juſqu'à 12, qu'on aura tranſcrits ſur des petits quarrés de carton; & dans l'autre, des nombres ſemblables à celui ſur lequel on aura diſpoſé la lame aimantée de ce cadran; on tirera du ſac les nombres différens, & les ayant fait remarquer, on les remettra dans le ſac; préſentant enſuite à une perſonne la diviſion de ce ſac, dans laquelle tous les nombres ſont ſemblables, on lui dira d'en tirer un au haſard, & de le tenir caché dans ſa main, & on lui demandera ſi elle veut que l'aiguille lui amene ſon nombre en une ſeule ou en deux fois, ce qu'on exécutera, en ſe

ſervant de l'une ou de l'autre des deux aiguilles (1).

TABLE

Pour ſervir à la Conſtruction du Cadran ci-deſſus.

Ordre des Nombres ſur le premier Cadran A.	Ordre des Nombres ſur le deuxieme Cadran A.	Réſultat des deux Nombres oppoſés ſur les deux Cadrans.	Nombres qui leur ſont diamétralement oppoſés.
1.....	11.....	12	
10.....	10.....	.....	12
6.....	1.....	7	
5.....	4.....	9	
3.....	5.....	8	
9.....	2.....	11	
12.....	12.....	.....	12
4.....	6.....	10	
7.....	7.....	.....	7
9.....	9.....	.....	9
8.....	8.....	.....	8
11.....	11.....	.....	11

La tranſpoſition des nombres de cette table ſur le cadran doit ſe faire en tranſcrivant de ſuite l'ordre du cadran A de droite à gauche, & celui du cadran B de gauche à droite,

(1) Si la perſonne deſire que l'aiguille indique le nombre en une ſeule fois, on pourra lui donner le choix d'un des côtés du cadran.

comme on le voit désigné sur la Figure septieme ; cette observation est essentielle, afin que les nombres se trouvent dans les directions convenables.

Nota. Le *petit sac qui sert à cette Récréation ayant plusieurs divisions, on conçoit qu'en insérant dans une troisieme division d'autres nombres semblables entr'eux, on peut alors varier cette Récréation en faisant tirer deux nombres différents & les faisant indiquer sur chacune des deux faces du Cadran.*

Fig. 1re

Fig. 2e

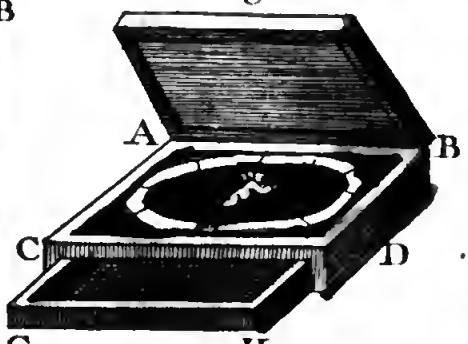


Fig. 3e

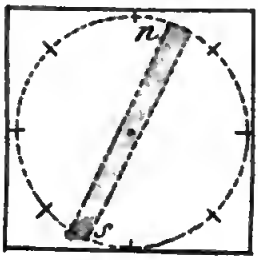


Fig. 4e

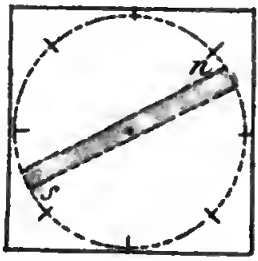


Fig. 5e

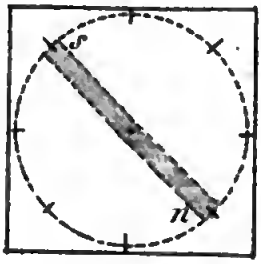


Fig. 6e

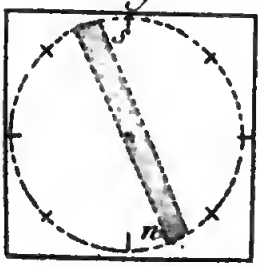


Fig. 7e

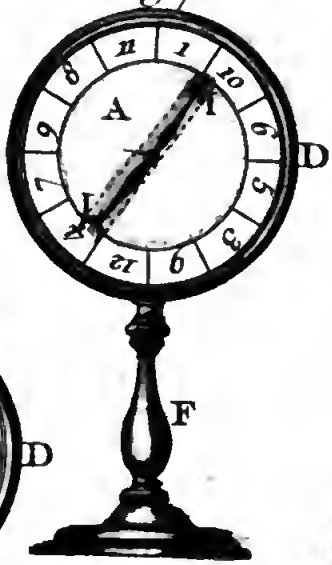


Fig. 8e

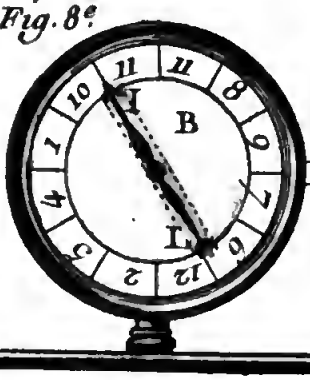
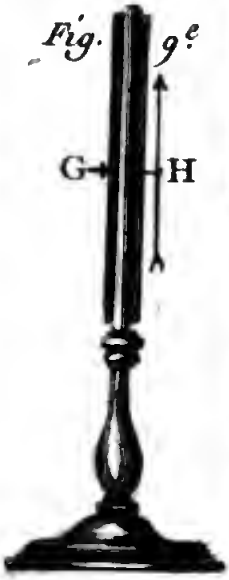


Fig. 9e



Digitized by Google

VII. RÉCRÉATION.

Le Puits enchanté.

CONSTRUCTION.

CONSTRUISEZ un puits A de carton (Figure premiere, Planche quatrieme) de ſept ou huit pouces de hauteur & de cinq à ſix pouces d'ouverture, porté ſur un degré ou ſoc quarré B C; ménagez une ouverture à un des côtés de ce ſoc, dans laquelle puiſſe entrer un tiroir T, de trois ou quatre lignes de profondeur: que l'ouverture de ce Puits aille fort en diminuant vers le fond G, qui ne doit avoir que deux pouces de diametre. (Voyez le profil de cette Figure ſur cette même Planche).

Au-deſſus de ce ſoc & à un demi-pouce au-deſſous du fond intérieur G de ce Puits, placez-y un petit miroir convexe H, qu'il ſoit d'une ſphéricité ſuffiſante, de ſorte qu'en ſe regardant par l'ouverture du Puits à la diſtance de quinze à dix-huit pouces, la tête & le buſte ne paroiſſe avoir que deux pouces de grandeur.

Sur ce même ſoc, & à l'endroit I, ajuſtez un pivot ſur lequel vous poſerez une aiguille aimantée RQ, renfermée dans un cercle de carton très-leger OS de cinq pouces de diametre; diviſez ce cercle en quatre parties égales, (voyez Figure deuxieme) & tracez-y quatre petits cercles, dans trois deſquelles doivent être peintes différentes figures de tête *v*, *x* & *y*, dont la coeffure ſoit variée & repréſente (par exemple) à l'une un chapeau, à l'autre un turban; en obſervant que la place de la tête même doit être découpé à jour: que le quatrieme cercle ſoit entierement découpé a jour; le tout comme le fait ſuffiſamment voir cette Figure deuxieme); que l'aiguille aimantée RQ, contenue dans ce cercle, y ſoit placée eu égard à la diſpoſition de ces pôles, comme le déſigne cette même Figure.

Ayez quatre petits tableaux de cinq pouces quarrés VXY & Z, (Figure troiſieme); que chacun d'eux puiſſe entrer ſéparément dans le tiroir ci-deſſus; peignez ſur trois de ces tableaux des têtes ſemblables à celles que vous avez peintes ſur le cercle (Figure deuxieme), excepté que le tout doit être peint.

Ajuſtez derriere chacun de ces quatre tableaux, un barreau aimanté, diſpoſé, quant à ces poles, comme le déſignent les figures V, X, Y & Z; couvrez le tout avec du carton, afin qu'on ne puiſſe point du tout les appercevoir.

Si vous deſirez que cette Récréation paroiſſe plus extraordinaire, faites l'intérieur de ce Puits en fer-blanc & mettez au fond & vers l'endroit G un verre blanc qui y ſoit bien maſtiqué, afin que l'eau que vous pourrez verſer alors dans le fond de ce Puits, ne puiſſe pénétrer par deſſous cet appareil.

EFFET.

Lorſqu'on aura placé un des trois tableaux V X & Y dans le tiroir qui ſe met au-deſſous de ce Puits, le barreau aimanté qui s'y trouve renfermé fera tourner & fixera le cercle de carton mobile de telle ſorte que la coeffure ſemblable à celle qui ſe trouvera peinte ſur ce tableau, ſe préſentera vis-à-vis l'ouverture inférieure du Puits; alors ſi une perſonne ayant la tête placée au-deſſus & à la diſtance convenable, s'y regarde, le miroir convexe lui fera appercevoir ſon portrait en petit,

& il paroîtra orné de la coeffure peinte ſur cette partie du cercle de carton.

Si on met dans le tiroir le tableau Z, l'endroit de l'ouverture du cercle mobile qui ſe trouve entierement à jour ſe placera au fond du Puits, & en s'y regardant alors, on appercevra dans le miroir ſa figure & ſa coeffure telle qu'elle eſt naturellement.

RECREATION.

On place à l'avance dans le tiroir le tableau Z, (1) ſur lequel il ne ſe trouve rien de peint, afin qu'en ſe regardant dans le Puits on n'y puiſſe appercevoir que ſa figure naturelle; on propoſera enſuite à pluſieurs perſonnes de s'y regarder, en leur faiſant obſerver qu'elles s'y voient telles qu'elles ſont; on retirera ce tableau du tiroir & on remettra les trois autres entre les mains d'une d'entr'elles, en lui diſant d'en choiſir un à ſon gré & ſuivant la figure dans laquelle elles deſirent d'être peintes, on placera enſuite ce tableau dans le tiroir

(1) On peut ſe diſpenſer de faire ce quatrieme tableau, en mettant à ſa place le tableau Y, de maniere que le portrait ſe trouve tourné en-deſſous.

qu'on fermera ; un inſtant après on lui dira de ſe regarder dans le Puits, & elle y appercevra ſa figure coeffée de la même maniere que celle de ce tableau.

Nota. *Cette piece de Récréation bien exécutée produit un effet aſſez agréable, mais il eſt eſſentiel que l'ouverture du Puits ſoit fort large & qu'il ſoit peu profond, afin qu'il puiſſe être éclairé dans ſon intérieur ; il faut auſſi faire placer la perſonne qui s'y regarde dans une poſition* (1) *& à une diſtance convenable ; il eſt néceſſaire auſſi que ce Puits puiſſe ſe ſéparer de ſon ſoc, afin de pouvoir ajuſter & changer le cercle de carton, ſi l'on veut ſe ſervir d'un plus grand nombre de tableaux. Si on exécute cette piece plus en grand, ce qui ſeroit le mieux, on pourra placer ſur le méme cercle une plus grande quantité de figures, en diſpoſant alors les barreaux aimantés comme il ſera convenable.*

On peut varier les Amuſemens qui ſe font

(1) La perſonne doit être placée du côté du tiroir, & avoir la tête panchée dans une ſituation horiſontale.

avec ce Puits, en y faiſant paroître une carte qu'on aura donné à tirer dans un jeu ; il ſuffira pour cela d'avoir un autre cercle, (Figure quatrieme, même Planche) *ſur lequel on appliquera quatre petites cartes* A B C D, *de la grandeur néceſſaire, & de poſer ſous ce Puits au lieu du cercle,* (voyez Figure deuxieme) *un petit porte-feuille de carton* (Figure cinquieme) *de la grandeur d'un des tableaux ci-deſſus dans un des côtés duquel on inſérera un barreau aimanté* A B ; *du reſte on exécutera cette autre Récréation en diſpoſant différemment le porte-feuille dans le tiroir, comme il a été expliqué à la quatrieme Récréation.*

Fig. 1re

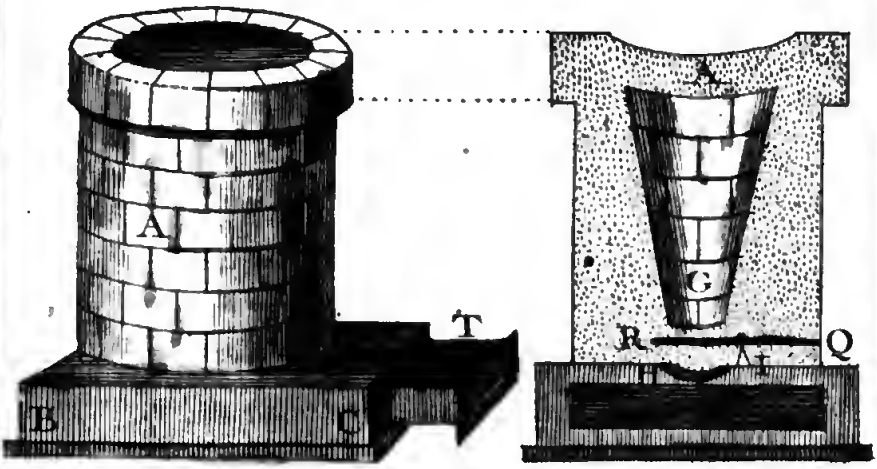


Fig. 2e

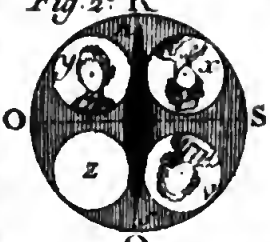


Fig. 4e

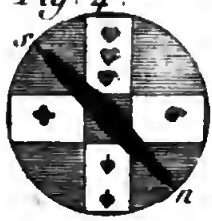
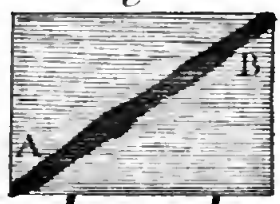
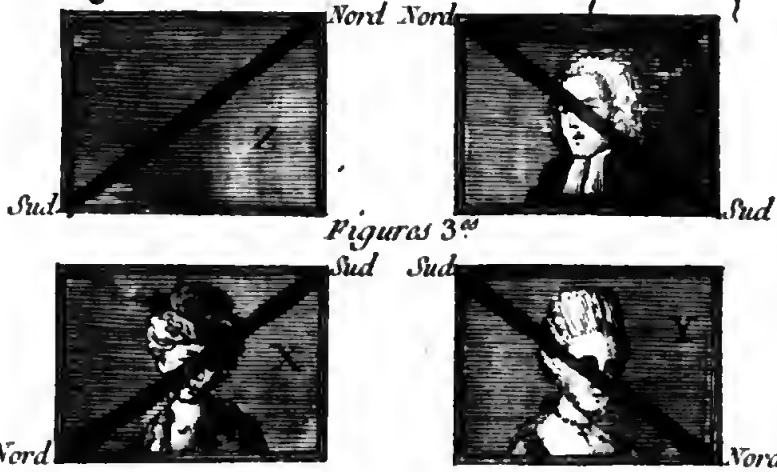


Fig. 5e



Figures 3es



VIII. RECREATION.

La Tête enchantée.

CONSTRUCTION.

FAITES conſtruire & peindre une tête de carton (Figure premiere, Planche cinquieme) de grandeur naturelle, un peu penchée, afin que ſes yeux ne ſe trouvent pas dans une ſituation horiſontale : ayant évidé à jour la place de ces yeux, couvrez-les d'un verre fort mince, concave d'un côté & convexe à l'extérieur : peignez en blanc la partie concave, excepté l'iris que vous laiſſerez à jour, & la prunelle que vous peindrez en noir.

Sur un Pivot EN, placez en équilibre, & dans une ſituation horiſontale, un zone cylindrique de carton fort mince FG, ſur laquelle ſoient peintes les différentes couleurs des yeux, noirs, bleus, verds & gris, de maniere qu'aucunes de ces couleurs ne

(1) Cet Amuſement m'a été envoyé par M. de M***. ainſi que pluſieurs autres Amuſemens très-ingénieuſement imaginés.

tranchent avec une autre, mais au contraire, qu'elles ſe trouvent jointes par des nuances imperceptibles; obſervez encore que la même nuance commence à une diſtance égale à celle que les yeux de cette figure ont entr'eux, & qu'elle ſuive ſur la partie A celle qui doit paroître ſous l'œil C, & ſur la partie B celle qui doit paroître ſous l'œil D (1).

Suſpendez à cette zone, par le moyen de deux fils de laiton I & L, un barreau aimantée MO, de quatre à cinq pouces de long, percé dans ſon milieu d'un trou P aſſez grand pour ne pas frotter contre le pivot EN & placé le plus près qu'il ſera poſſible de la baſe du pied ou planchette fort mince PQ, ſur laquelle cette tête doit être poſée.

EFFET.

Si ayant poſé cette Tête ſur une table dans laquelle aura été inſéré un barreau aimanté de cinq à ſix pouces de longueur, AB (Fig. ſixieme) mobile ſur un axe ajuſté au milieu de ce

(1) Il eſt aiſé de voir par l'inſpection de cette figure, que ce qui eſt peint ſur la partie ſupérieure de cette zone paroît au travers l'œil A, & ce qui l'eſt ſur la partie inférieure au travers celui B.

barreau

barreau, & qu'on le puiſſe faire tourner par un moyen caché quelconque (1), le barreau MO qui fait mouvoir cette zone, ſe placera toujours dans la même ſituation que celui qui aura été ainſi renfermé & qu'on ſuppoſe ici qu'une deuxieme perſonne peut faire agir & diriger à ſa volonté.

RECRÉATION.

Cette Tête ayant été placée en face du jour, on annoncera que ſes yeux prennent la couleur de ceux qui la regardent, & que même cette couleur reſtera fixée dans les yeux de cette Figure juſqu'à ce qu'une autre perſonne ſe place vis-à-vis cette Tête; qu'alors la couleur changera peu à peu pour prendre celle des yeux de cette nouvelle perſonne. Suppoſant donc que la perſonne qui ſe préſente ait les yeux d'un bleu clair, on ajoutera à ce qu'on vient de dire, voilà Monſieur ou Madame qui a les yeux d'un bleu clair, vous allez voir que les yeux de cette Figure vont prendre cette même couleur; ce qu'en-

(1) On indiquera dans la ſuite diverſes manieres de faire agir ſecrétement ce barreau, ſoit par ſoi même, ſoit par le ſecours d'un ſecond.

tendant la perſonne cachée qui eſt d'intelligence, elle fera tourner inſenſiblement le barreau caché dans la table, (lequel, entraînera avec lui, par ſon mouvement, celui qui a été placé dans le pied de cette Tête & la zone cylindrique) juſqu'à ce qu'on apperçoive, par les yeux de la Figure, le bleu clair, qui eſt la couleur des yeux de la perſonne (1).

Nota. *La lame aimantée renfermée dans cette Tête ſe tournant d'elle-méme du côté du nord, on pourroit aſſurément, en tenant cette Figure dans une certaine direction relativement au côté du nord, faire paroître dans les yeux de cette Figure telle couleur qu'on voudroit, mais le mouvement de la zone deviendroit alors trop ſenſible, & ne s'arréteroit pas méme aſſez promptement pour que la cauſe qui produit cet Amuſement fût ſuffiſamment cachée.*

---

(1) M. de M***. ajoute qu'on pourroit s'entendre avec cette perſonne d'une maniere plus cachée, mais que le ſieur C***, chez qui il a vu cet Amuſement, n'y met pas plus de fineſſe; on verra ci-après comment on peut la faire agir ſans le ſecours d'un ſecond.

IX. RECREATION.

Boëte aux Cartes.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une boëte ouvrante à charniere ABCD, (Figure deuxieme, Planche cinquieme) de ſix pouces de longueur ſur quatre de largeur, & quatre à cinq lignes de profondeur : portez le tiers de ſa longueur depuis F juſqu'en E, & ajuſtez à cet endroit un pivot ſur lequel vous placerez un cercle de carton G, d'environ trois pouces de diametre, renfermant une aiguille aimantée NS ; deſſinez ſur ce cercle quatre différentes cartes de maniere qu'elles ſoient diſpoſées comme le déſigne cette Figure deuxieme ; couvrez cette boëte d'un verre ſur lequel, en collant un papier, vous réſerverez une ouverture H, par où on puiſſe appercevoir l'une ou l'autre des cartes peintes ſur ce cercle.

Ayez encore un petit porte-feuille ABCD, (Figure troiſieme) dont le dos ſoit fort plat & qui ſoit de la même grandeur que

cette boëte, & après avoir diviſé ſa longueur en trois parties égales, inſérez dans l'un de ſes côtés deux lames aimantées de trois pouces de long, qui paſſent par ces points de diviſions E & F, & dont le nord de l'un ſoit dirigé vers l'angle B, & celui de l'autre vers celui C.

EFFET.

Ce porte-feuille pouvant être mis ſous la boëte dans quatre différentes ſituations, ſoit en chargeant ſa diſpoſition d'une de ces faces ſous la boëte, ſoit en le retournant, chacune d'elles, changeant de même la direction du barreau qui ſe trouve ſous le cercle G, fera appercevoir par l'ouverture H (Fig. deuxieme) une des cartes peintes ſur ce cercle de carton G, d'où il ſuit qu'on pourra par ce moyen les faire paroître à volonté.

RECREATION.

Faites tirer deux cartes dans un jeu à deux différentes perſonnes, & qu'elles ſoient du nombre de celles portées ſur le cercle de carton; ayant remis enſuite à la premiere perſonne le porte-feuille, dites lui d'y ren-

fermer ſa carte & de vous le remettre ; poſez-le enſuite ſous la boëte dans la ſituation néceſſaire pour que la carte ſemblable peinte ſur ce cercle paroiſſe dans la boëte au travers de l'ouverture H : un inſtant après ouvrez cette boëte, & faites voir la carte qui a été tirée ; agiſſez de même pour faire paroître la deuxieme carte qui a été tirée.

Nota. *Comme il peut arriver qu'on ne tire pas les cartes telles qu'on les préſente, il ne faut pas annoncer qu'on va les faire paroître dans la boëte avant que les perſonnes les aient priſes, afin de pouvoir alors ſe tirer d'embarras, en faiſant, pour cette fois (au lieu de cette Récréation) quelques-uns des tours de cartes indiqués dans la deuxieme Partie de cet Ouvrage.*

X. RECREATION.

Le Palais de l'Amour.

CONSTRUCTION.

SUR une baſe de bois ABCDEF (Figures quatrieme & cinquieme, Planche cinquieme) faite en forme de degré, & de figure exagonne, fort mince en ſon milieu G; élevez un petit édifice ou palais, de telle figure que vous voudrez quant à l'extérieur; que ſon comble M puiſſe s'ôter, & qu'il ſoutienne un autre édifice intérieur *a b c d e f*, (Figure quatrieme) de même forme, ouvert vers *c d*; que le tout ſoit exécuté de maniere qu'en regardant dans l'intérieur de ce palais par la porte O, on ne puiſſe pas appercevoir l'eſpece de corridor qui regne entre l'édifice extérieur A B C D E F & l'extérieur *a b c d e f*; obſervez encore qu'il eſt néceſſaire que ce qui forme le plancher de cet édifice intérieur ſoit à un demi-pouce du fond G, c'eſt-à-dire, de la baſe de l'édifice extérieur, afin qu'un cercle de carton renfermant une aiguille ou lame aimantée N S, dont le pivot doit être

placé au centre H, puiſſe tourner librement.

Placez ſur les bords de ce cercle & à diſtances égales du centre H ſix petites figures de carton fort légeres, peintes, découpées & parfaitement reſſemblantes entr'elles; qu'elles repréſentent un Amour qui tient en ſes mains une petite banderole. (Voyez Figure quatrieme) Tranſcrivez ſur ces banderoles différents mots qui puiſſent ſervir de réponſes à pluſieures queſtions, tels, par exemple, que *faveur*, *rigueur*, *fidélité*, *conſtance*, &c.

Table magnétique & méchanique ſur laquelle ſe poſe ce petit Edifice.

Placez dans une table A B C D, (Figures premiere & deuxieme, Planche ſixieme) dont le deſſous ſoit double & peu épais dans ſa partie ſupérieure, un barreau aimanté N S de même grandeur que la lame de la Piece ci-deſſus; qu'il ſoit traverſé d'un axe ſur lequel il puiſſe tourner facilement & ſans bruit; fixez ſur cet axe une poulie E de deux pouces de diametre, ſur laquelle doit être mis un cordeau ſans fin F, qui doit s'envelopper de même ſur une autre poulie G d'égal diametre, que vous placerez

au-deſſus d'un des pieds I de cette table; que ce pied, ainſi que les autres, ſoit tourné, & qu'une moulure mobile H puiſſe entraîner par ſon mouvement circulaire cette poulie F ; ce que vous pourrez exécuter en faiſant ce pied de deux pieces différentes, dont l'une A (Figure troiſieme) ſoit ſurmontée d'une tige de fer ſolidement fixée à vis par ſon extrémité B, à une bande de fer L ajuſtée au coin intérieur D de cette table (voyez Figure deuxieme) : que l'autre piece ſoit compoſée de la moulure mobile G (Figure quatrieme) & de la poulie D qui doit y entrer quarrément : que la partie F de cette même Piece entre & roule aiſément dans la planche inférieure de cette table ; qu'enfin toute la Piece (Figure quatrieme) ſoit mobile ſur la tige de fer B, (Figure troiſieme) de maniere qu'en faiſant tourner cette moulure, la poulie G & celle E ſur laquelle eſt le barreau NS, tourne également.

EFFET.

Lorſqu'on fera faire un tour entier à cette moulure G, les deux poulies qu'elle fait agir étant de même diametre, le barreau aimanté qui eſt fixé ſur l'une d'elles fera également

Fig. 1re

Fig. 2e

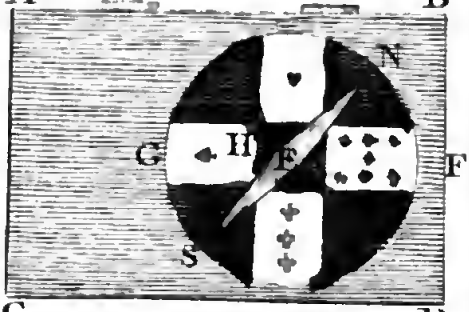


Fig. 3e.

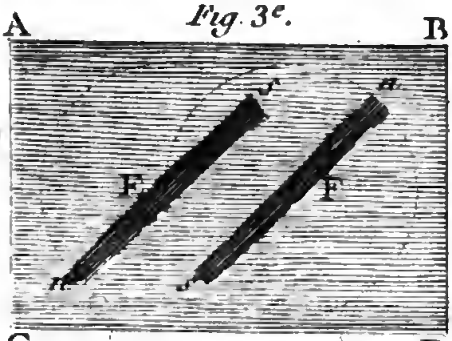


Fig. 4e.

Fig. 5e.

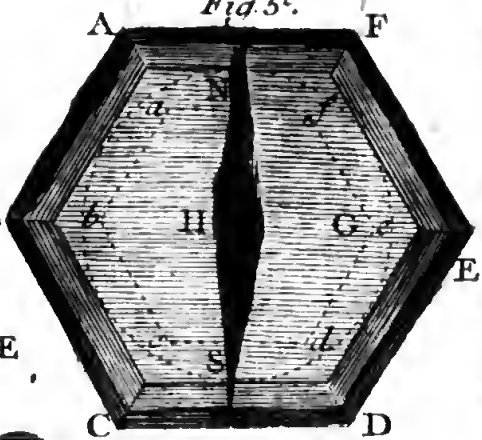
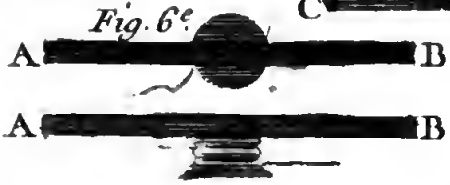
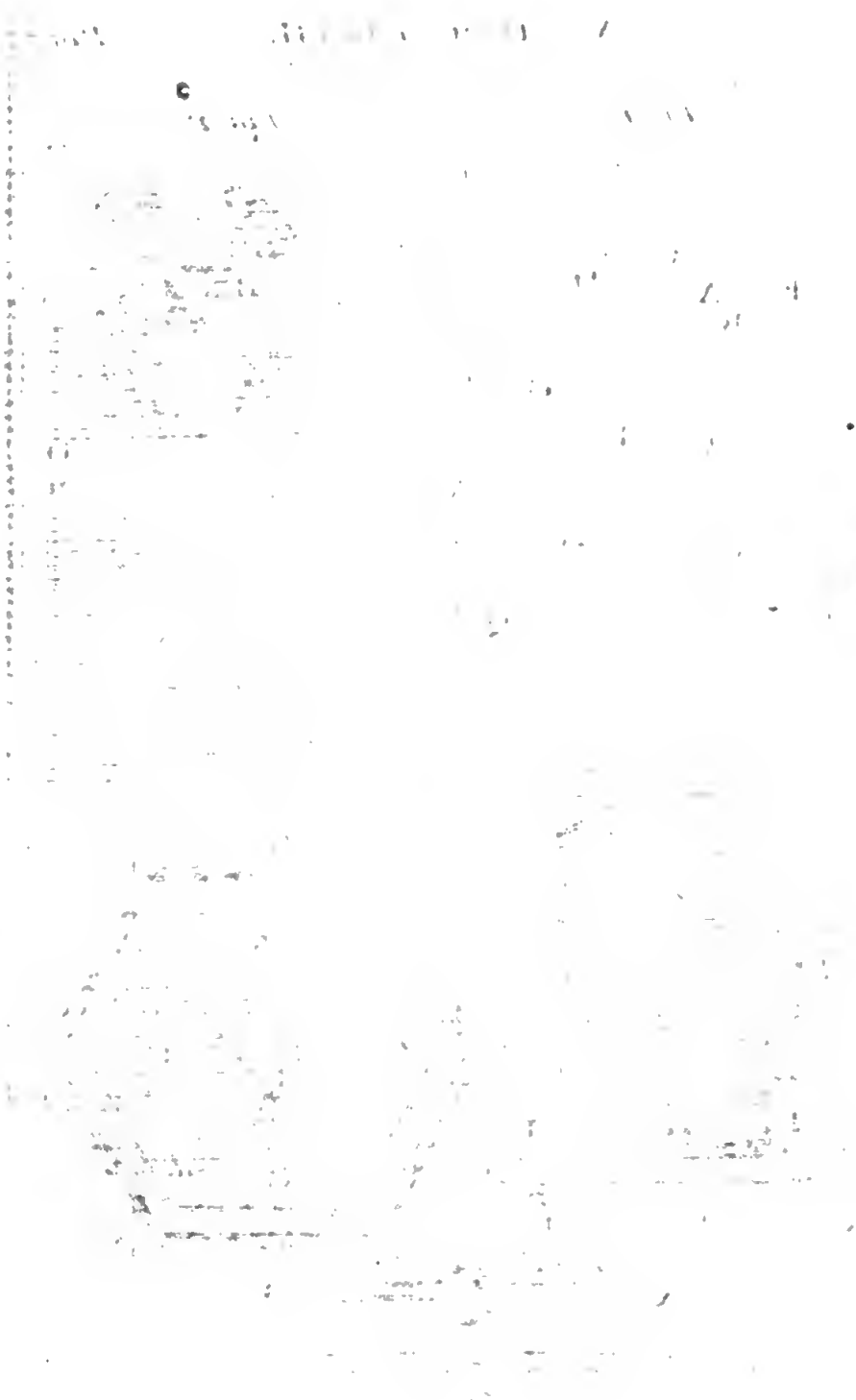


Fig. 6e.





un ſeul tour ; d'où il ſuit, qu'au moyen d'une petite pointe placée ſur cette moulure, on pourra connoître la poſition qu'on donnera à ce barreau, & conſéquemment à la lame aimantée qui eſt cachée dans le petit édifice ci-deſſus qui prendra toujours la même direction.

RECREATION

On tranſcrira ſur une quantité de cartes blanches un certain nombre de queſtions différentes, auxquelles les mots qu'on aura tranſcrits ſur les banderoles puiſſent ſervir de réponſes, & on les arrangera à l'avance de maniere qu'on puiſſe, après les avoir mêlées, connoître à quelles réponſes doivent ſe rapporter celles que pourront choiſir ceux auxquels on les préſentera, & faiſant agir le plus ſecrétement qu'il ſera poſſible le barreau aimantée renfermé dans la table, on le dirigera de maniere que les petites figures qui tiennent les réponſes à chacune des cartes choiſies, ſe trouvent au devant de la porte, à chaque fois qu'on voudra les faire paroître.

Nota. *Il ne faut ouvrir la petite porte*

qu'un inſtant après que l'on a fait fixer le barreau, afin que la figure ne paroiſſe plus avoir de mouvement; on évitera par là qu'on ne puiſſe ſoupçonner qu'elle tourne à l'entour de l'édifice intérieur, & on pourra faire croire que c'eſt toujours la même figure qui préſente ces diverſes réponſes, en quoi conſiſte tout le merveilleux de cet Amuſement.

Pour s'aſſurer que la petite Figure eſt fixée au-devant de la porte, on peut faire une petite ouverture au côté oppoſé à cette porte, par où on appercevra la Figure qui eſt diamétralement oppoſée à celle qui doit paroître, ce qui facilitera beaucoup à déterminer ſa poſition & à connoître celle qu'on aura placée.

XI. RECREATION.

Pendule ſonnante.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une petite boëte ronde de fer-blanc, dont le couvercle & les côtés ſoient percés à jour de pluſieurs trous ; (Figures cinquieme & ſixieme, Planche ſixieme) ajuſtez au fond de cette boëte une petite lame aimantée N S, garnie d'une chappe E, & tournant librement ſur ſon pivot ; placez dans cette boëte un petit timbre de montre C, ſur lequel puiſſe frapper l'une des extrémités de cette lame ; poſez cette boëte ſur la table magnétique ci-devant décrite, de maniere qu'une des extrémités du barreau qui y eſt renfermé puiſſe paſſer au-deſſus de cette boëte vers l'endroit D.

EFFET.

Si vous faites paſſer le barreau aimanté, renfermé dans la table depuis F juſqu'en G, il entraînera la lame qui eſt cachée dans cette boëte & elle frappera ſur le timbre ; ce que vous pourrez répéter autant de fois que vous

voudrez, en faiſant rétrograder ce barreau de G en F, & le ramenant de nouveau de F en G.

RECREATION

Qui ſe fait avec cette Pendule.

Ayant tranſcrit ſur vingt-quatre cartes blanches les nombres 1 juſqu'à 24, diſpoſez-les d'avance dans l'ordre qui ſuit :

Ordre des Cartes.

Premiere Carte.	Nombre 11.
II.	12.
III.	9.
IV.	10.
V.	13.
VI.	14.
VII.	15.
VIII.	7.
IX.	8.
X.	16.
XI.	17.
XII.	18.
XIII.	5.
XIV.	6.
XV.	19.
XVI.	20.

XVII. . . . . 21.
XVIII. . . . . 3.
XIX. . . . . 4.
XX. . . . . 22.
XXI. . . . . 23.
XXII. . . . . 24.
XXIII. . . . . 1.
XXIV. . . . . 2.

Les Cartes ainſi diſpoſées, faites voir que les nombres ſont pele-mêle, & mêlez-les comme il a été enſeigné dans la deuxieme Partie de cet Ouvrage, page 97, afin qu'après ce mêlange elles ſe trouvent dans l'ordre naturel des nombres 1 à 24 : étalez enſuite le jeu ſur la table, ſans que les nombres ſoient a découvert, & dites à une perſonne d'en prendre un au haſard; remarquez à quel nombre la Carte choiſie ſe trouve être dans le jeu (1); annoncez que cette Pendule va ſonner autant de coup qu'il y a d'unités dans le nombre porté ſur cette Carte, ce que vous exécuterez en faiſant agir le barreau, comme il a été ci-deſſus expliqué.

(1) Ce nombre ſera celui qui eſt tranſcrit ſur la Carte tirée.

AUTRE RECREATION.

Faites tirer deux des cartes ci-deſſus, au lieu d'une, & annoncez que la pendule va indiquer la ſomme de ces deux nombres ou la différence qui ſe trouve entre eux.

Nota. *Si en faiſant tirer deux Cartes, vous vous appercevez que l'un des nombres choiſis ſoit diviſible par l'autre, vous pourrez faire indiquer par la Pendule combien de fois le plus petit eſt contenu dans le plus grand.*

Quelques-unes des Récréations qui ſuivent peuvent s'exécuter avec cette Pendule, on ne les détaille pas ici, rien n'étant plus facile que d'en faire l'application.

Fig. 1re

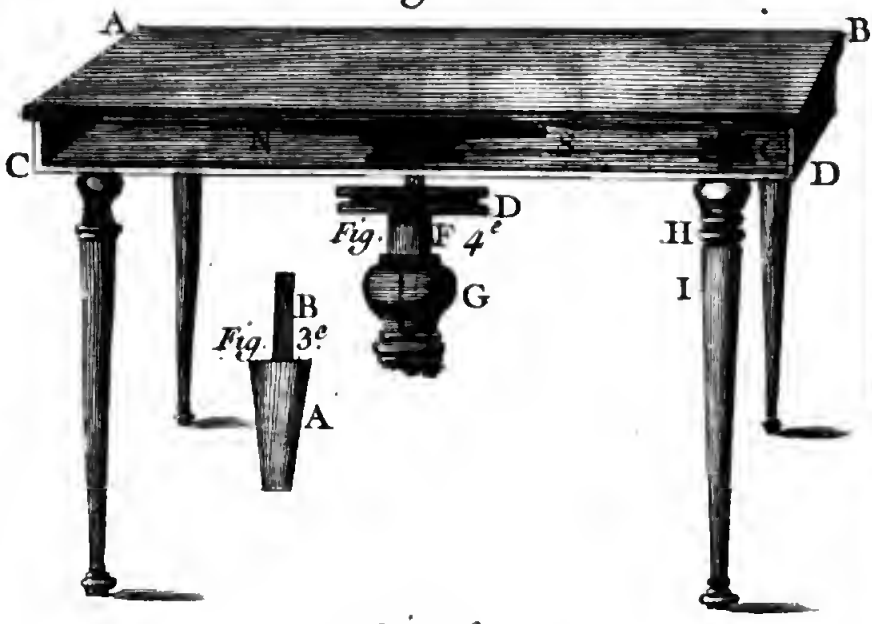


Fig. 2e

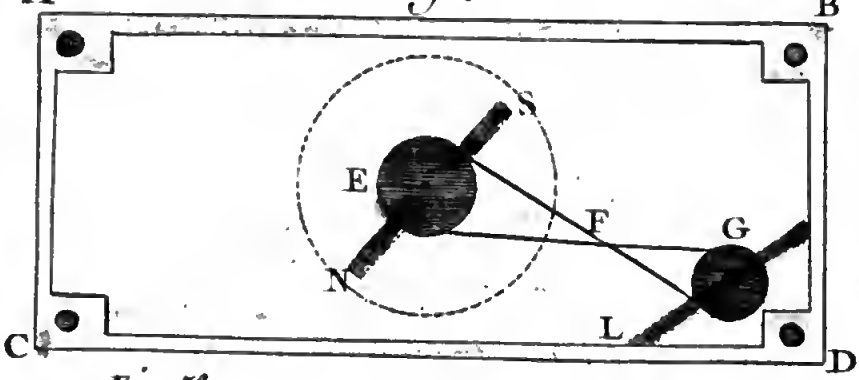


Fig. 5e

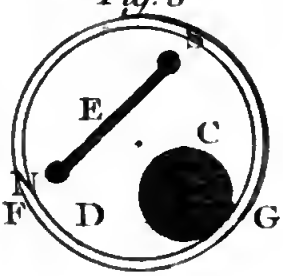


Fig. 6e

XII. RECREATION.

Les Petits Clous.

On fait ici mention de cette Récréation pour ſatisfaire pluſieurs perſonnes qui ont deſiré ſavoir comment ſe peut faire un Amuſement que l'on a préſenté en Public comme une choſe fort extraordinaire, en ce qu'il ſemble qu'on puiſſe, avec ſon couteau ou ſa clef, enlever ou ne pas enlever, à ſa volonté, des petits Clous de fer mis ſur un papier ou dans une petite boëte.

Cet Amuſement ſe fait au moyen d'un barreau aimanté caché dans une table, & que celui qui fait cette Récréation peut faire mouvoir à ſon gré.

Lorſque l'une des deux extrémités du barreau ne ſe trouve pas placé au-deſſous de l'endroit où ſont ces petits Clous, le fer qu'on leur préſente ne les enleve point, n'y ayant alors aucune cauſe qui puiſſe lui faire produire cet effet ; ſi au contraire une des extrémités du barreau ſe trouve directement au-deſſous de l'endroit où ils ſont placés,

le fer qu'on leur préſente les enleve ; ce qui vient de ce que le fer étant par lui même une eſpece d'aimant (comme on le verra dans la Récréation ſuivante), il devient à leur égard un aimant foible qui arrache à un plus fort le fer qui s'y trouve attaché.

XIII. RECREATION.

Aimanter une Pincette ſur le champ, en la frappant ſur le plancher.

PRÉPARATION.

IL faut avoir un gobelet rempli d'eau, ſur laquelle on poſera très-légerement une aiguille aimantée qui y ſurnagera (1), on prendra enſuite une Pincette ou une tringle de fer, on la laiſſera tomber perpendiculairement ſur le plancher, & on préſentera ſucceſſivement ſes deux extrémités au bord du gobelet ; cette Pincette ayant été aimantée par cette ſecouſſe, attirera le Sud de l'aiguille

(1) On peut la faire paſſer au travers un très-petit morceau de liége, afin qu'elle s'y ſoutienne plus aiſément,

par

par le côté qui a été frappé & le Nord par le côté oppoſé.

Si on laiſſe tomber cette même Pincette de l'autre côté, le même effet aura lieu, excepté que le côté frappé qui attiroit le Sud de cette aiguille en attirera le Nord, & réciproquement l'autre côté attirera le Sud; ce qui fait voir que les poles de cette eſpece d'aimant ont été changés par la deuxieme ſecouſſe.

Si on laiſſe tomber cette Pincette à plat ſur le plancher, elle perdra toute ſa vertu.

Cette Expérience prouve que la ſeule ſecouſſe donnée à cette tringle de fer ſuffit pour changer la direction de ces parties intérieures; & que ce changement donne au fer la qualité de l'aimant, en couchant & renverſant d'un même ſens les pores ou parties dont il eſt compoſé: ce renverſement laiſſant un libre accès à la matiere magnétique répandue ſur la ſurface de la terre, elle entre par une des extrémités de cette tringle & ſort par l'autre: il en eſt de même lorſqu'une pierre d'aimant ou un barreau aimanté communique ſa vertu à une aiguille en couchant d'un même côté tous les pores dont elle eſt compoſée; c'eſt auſſi par cette raiſon

que les outils dont les Ouvriers ſe ſervent pour couper le fer à froid, s'aimantent & enlevent la limaille de fer.

XVI. RECREATION.

Une petite Figure étant renfermée dans une bouteille remplie d'eau, la faire monter ou deſcendre à ſa volonté.

PRÉPARATION.

FAITES avec du liége très-fin une petite figure de trois pouces au plus de hauteur, très-legère, peinte à l'huile & vernie, & l'ayant laiſſé bien ſécher, introduiſez-y une petite lame bien aimantée qui la traverſe depuis les pieds juſqu'à la tête & dont la peſanteur ſoit telle que cette Figure étant miſe dans l'eau y reſte dans une ſituation verticale, & ait ſa tête au-deſſus de l'eau; ce qui vous ſera facile en y enfonçant plus ou moins cette lame & en la chargeant de côté ou d'autre avec de petits grains de plomb, juſqu'à ce que vous y ſoyez parvenu.

Prenez un bocal de verre de ſix à ſept pouces environ de hauteur, dont le fond ſoit

plat & ait environ quatre pouces de diametre, dans lequel vous verſerez de l'eau juſqu'à la hauteur d'environ trois pouces, & y ayant mis cette Figure, poſez-le ſur la table magnétique ci-devant décrite (1), de maniere qu'il ſe trouve au-deſſus d'un endroit quelconque, ſous lequel paſſent les deux extrémités du barreau aimanté qui y eſt renfermé.

EFFET.

Lorſque le Nord du barreau renfermé dans la table magnétique ſe trouvera ſitué au-deſſous du bocal, la petite lame aimantée renfermée dans cette Figure (dont on ſuppoſe ici que le ſud eſt tourné vers les pieds) ſera attirée, & elle s'enfoncera & ſe plongera entierement dans l'eau; ſi on retire le barreau, cette Figure s'élevera au-deſſus de l'eau en reprenant ſa premiere ſituation.

Si au contraire le Sud du barreau ſe trouve placé ſous le bocal, il repouſſera le Sud de la petite lame aimantée, & en attirera conſéquemment le Nord, ce qui fera renverſer cette Figure ſans deſſus deſſous, de maniere

(1) Voyez page 71 & ſuivantes.

que ſa tête ſe trouvera vers le fond du bocal & ſes pieds vers le haut.

RECREATION.

Ayant mis ce vaſe ſur la table à l'endroit où ſe trouve le Nord du barreau renfermé dans la table, on prendra cette petite Figure, & on la fera voir, en prévenant qu'elle obéira au commandement qui lui ſera fait ; on la mettra dans l'eau, où elle ſe plongera entierement, & on demandera ſi on deſire qu'elle éleve ſa tête hors de l'eau, ou qu'elle s'y renverſe ſans deſſus deſſous, ce qu'on lui fera exécuter en faiſant agir ſecrétement le barreau & en le plaçant ſous le bocal dans la direction convenable.

Nota. *On n'a pas cru qu'il fut néceſſaire d'indiquer ici tous les différents Amuſemens qu'on peut faire avec cette Figure, attendu qu'il eſt aiſé de les imaginer, en ſuppoſant ſeulement qu'en élevant ſa tête au-deſſus de l'eau elle répond* oui *aux différentes interrogations qu'on peut lui faire ſur la couleur de l'habillement d'une perſonne, ſur l'heure qu'il eſt à une montre, &c. on ſe contentera de donner pour exemple celui qui ſuit.*

Faire nommer par cette petite Figure, qu'elle eſt la Carte qu'une perſonne a tirée d'un jeu.

Ayant ſuppoſé que cette Figure en s'élevant au-deſſus de l'eau répond *oui* à la queſtion qu'on lui fait, & qu'au contraire elle répond *non* quand elle reſte au fond de l'eau; on préſentera à une Dame un jeu dont la carte large ſera (par exemple) la vingtieme (1) & on lui propoſera de choiſir une Carte à ſon gré; on coupera enſuite ſoi-même le jeu à cette Carte large, & on lui fera mettre la Carte qu'elle aura tirée à l'endroit de la coupe; au moyen de quoi elle ſe trouvera la vingtieme ſi elle a été choiſie dans la partie qui eſt au-deſſus de la Carte large, ou la vingt-unieme ſi on l'a priſe dans celle qui eſt au-deſſous. On mêlera enſuite le jeu juſqu'à la Carte large & l'ayant poſé ſur la table, on interrogera la petite Figure, en lui diſant, *ſavez-vous qui a choiſi la Carte*? & on lui fera paroître la tête hors de l'eau pour répondre

(1) On peut, avant de faire tirer la Carte, mêler le jeu, pourvu que la Carte large reſte toujours la vingtieme.

oui ; on lui demandera *eſt-ce un Cavalier?* & on la laiſſera au fond de l'eau pour lui faire ſignifier *non ;* on lui dira *eſt-ce une Dame?* & on lui fera ſortir la tête hors de l'eau; enfin on lui demandera ſi elle ſait à quel nombre la Carte ſe trouve dans le jeu, & lui ayant fait répondre *oui*, on lui nommera les nombres depuis un juſqu'à celui auquel eſt placée la Carte ; alors on lui fera élever la tête hors de l'eau, & on fera voir que la Carte qu'elle aura ainſi indiquée, eſt celle qui a été choiſie dans le jeu.

CONSTRUCTION

D'une Table Magnétique portative, ſervant aux Récréations qui ſe font avec la Sirene, ſans qu'il ſoit beſoin d'aucun agent caché pour la faire agir.

FAITES conſtruire une Table AB, (Figure premiere, Planche ſeptieme) dont le deſſus ſoit double, de même que celle décrite ci-devant, page 71, excepté qu'il faut laiſſer deux pouces d'intervale entre le deſſus & le fond, afin de pouvoir ajuſter (dans une ouverture circulaire I, ménagée dans ce deſſus)

un baſſin de cuivre (1) de douze à quinze pouces de diamettre & de quinze lignes de profondeur. Soutenez cette Table au moyen de quatre pieds tournés, ſuivant la forme qu'indique cette Figure premiere (2); que l'un de ces pieds C ſoit percé en ſon milieu depuis D juſqu'en E : ornez ces pieds de pluſieurs moulures L & E; que celle E (Figures premiere & troiſieme) ſoit formée d'une piece ſéparée qui puiſſe couler facilement dans la partie cylindrique F du même pied C; (voyez auſſi Figure deuxieme) cette partie F doit être ouverte ſur toute ſa longueur, c'eſt-à-dire, d'environ deux pouces, afin qu'un fil de fer qui la traverſe, ainſi que la moulure E, puiſſe ſervir à la retenir, & à abaiſſer en même tems un cordeau qui doit aller de ce fil de fer à la partie intérieure de la table.

(1) Il ne faut point faire ce baſſin en fer-blanc, cela empêcheroit l'effet de l'aimant, qui doit être placé au-deſſous.

(2) Ces pieds doivent traverſer la partie inférieure G de cette Table, & entrer à vis dans celle ſupérieure H, qu'on doit laiſſer beaucoup plus épaiſſe à cet endroit, cela procure pluſieurs avantages, celui de pouvoir ſerrer exactement le deſſus avec le deſſous, de la démonter, & de pouvoir la tranſporter ſans aucun embarras.

Diſpoſez dans l'intérieur de la Table ABCD (Fig. quatrieme) un cercle d'acier E dont le diametre ait quatre pouces de moins que le baſſin, qu'il ſoit trempé, bien aimanté (1) & ſoutenu ſur une lame de cuivre F G, que vous fixerez quarrément ſur un axe placé au centre inférieur de cette table; cet axe doit rouler ſur une plaque de cuivre H I aſſez épaiſſe & viſſée ſur la table; il doit être encore arrêté en-deſſous au moyen d'une goupille, afin que cette piece ne ſorte pas de deſſus cette plaque.

Ajuſtez quarrément ſur ce même axe (2), entre la plaque de cuivre H I & la lame de cuivre F G, une double poulie L, ſur l'une deſquelles vous fixerez le cordeau M, qui paſſant ſur une poulie N, doit couler le long du pied C de la table, au bas duquel ſe trouve la moulure mobile ſur lequel il eſt fixé.

Attachez ſur l'autre poulie E un autre cordeau O, qui d'autre bout ſoit arrêté ſur le reſſort P Q; que ce reſſort ait aſſez de force

(1) Voyez la maniere d'aimanter ce cercle dans la premiere Partie de l'Ouvrage.

(2) Cette poulie peut être tournée avec l'axe en faiſant alors le tout d'une ſeule piece.

pour faire remonter la moulure E, lorſqu'elle a été abaiſſée; que le tout ſoit diſpoſé de maniere que les frottemens ſoient fort doux & ne faſſent pas de bruit.

Ayez une petite Sirene de liége, dans laquelle vous inſérerez une petite lame aimantée; ou ſervez-vous de toute autre figure qui vous ſemblera plus commode.

EFFET.

Lorſqu'étant aſſis vis-à-vis de cette table, vous appuierez le pied ſur la moulure E, vous ferez tourner ſur ſon axe le cercle aimanté renfermé dans la table; & comme il ſe trouve placé au-deſſous du baſſin, la lame aimantée cachée dans la petite Sirene ſuivra ce même mouvement, attendu qu'elle ſera toujours diſpoſée à ſe placer entre les deux poles qui forment les extrémités de ce cercle: par ce moyen vous ſerez entierement le maître de la conduire & de la faire arrêter vers tous les endroits de la circonférence du baſſin que vous jugerez convenable, ſans qu'on puiſſe ſoupçonner que vous la faites agir, & vous pourrez exécuter ſeul ſur cette Table les Récréations qui ſuivent.

XV. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene les nombres que diverſes perſonnes ont choiſis au haſard.

PREPARATION.

AYEZ un cercle de carton, dont le diametre intérieur ſoit de même grandeur que celui du baſſin de la Table ci-deſſus, & l'ayant diviſé en vingt-quatre parties égales, tranſcrivez-y les nombres 1 à 24; poſez-le ſur cette Table, de maniere qu'il ſerve de cadran à ce baſſin.

Tranſcrivez ſur vingt-ſept Cartes blanches les chiffres 1 juſqu'à 9, de maniere qu'il y en ait trois ſemblables ſur trois différentes Cartes, & diſpoſez à l'avance le jeu dans l'ordre qui ſuit.

Ordre des Cartes avant de mêler.

1re. Carte.	6	6e. Carte.	6	11e. Carte.	6
2.....	1	7.....	1	12.....	1
3.....	9	8.....	8	13.....	4
4.....	2	9.....	4	14.....	9
5.....	2	10.....	2	15.....	3

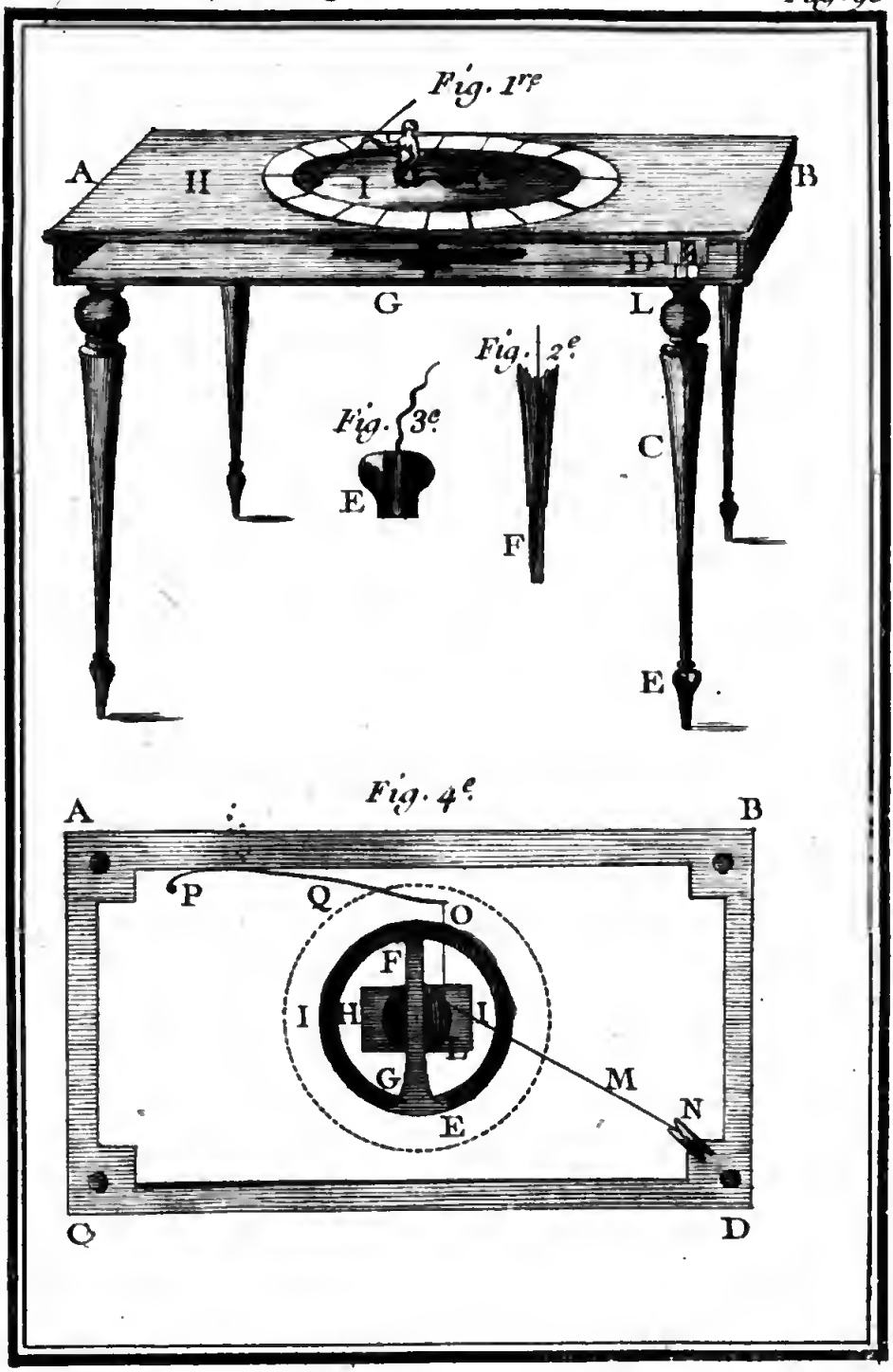


Fig. 1re
A
H
I
B
D
G
L
Fig. 2e
Fig. 3e
C
E
F
E
Fig. 4e
A
B
P
Q
O
F
I
H
I
G
M
N
E
C
D

16e. Carte..	7	20e. Carte..	3	24e. Carte..	4
17.....	5	21.....	7	25.....	3
18.....	9	22.....	5	26.....	7
19.....	8	23.....	8	27.....	5

Le jeu ayant été ainſi diſpoſé, ſi vous mêlez une ſeule fois les Cartes comme il a été enſeigné à la deuxieme Partie de cet Ouvrage, elles ſe trouveront après ce mêlange dans l'ordre ci-après.

Ordre des Cartes après avoir été mêlées.

1re. Carte..	8	10e. Carte..	2	19e. Carte..	3
2.....	4	11.....	6	20.....	7
3.....	9	12.....	1	21.....	5
4.....	8	13.....	2	22.....	3
5.....	4	14.....	6	23.....	7
6.....	9	15.....	1	24.....	5
7.....	8	16.....	2	25.....	3
8.....	4	17.....	6	26.....	7
9.....	9	18.....	1	29.....	5

D'où il ſuit que ſi on donne à choiſir trois Cartes de ſuite dans les neuf premieres Cartes, la ſomme de leurs chiffres ſera toujours 21 ; cette ſomme ſera 9 ſi on choiſit ces trois Cartes dans les neuf Cartes qui ſuivent, ou 15 ſi on les choiſit dans les neuf dernières Cartes.

RECREATION.

Ayant préparé à l'avance le jeu comme il a été dit ci-deſſus, on le mêlera, & préſentant à une perſonne les neuf premieres Cartes, on lui dira d'en prendre trois à ſon choix (1); on agira de même avec une deuxieme perſonne, en lui préſentant les neuf Cartes qui ſuivent, & enfin on préſentera les neuf dernieres à une troiſieme perſonne.

On annoncera enſuite que la Sirene va indiquer la ſomme des chiffres porté ſur les trois Cartes que chaque perſonne a choiſie, ce qu'on exécutera en faiſant agir ſa Sirene de maniere qu'elle s'arrête vis-à-vis ces différents nombres.

Nota. *Après avoir fait indiquer par la Sirene le nombre* 21 *pour la ſomme des chiffres porté ſur les trois premieres Cartes, on pourra propoſer aux deux autres perſonnes de faire nommer par la Sirene la ſomme des*

(1) Il faut qu'elle prenne ces trois Cartes de ſuite; ſi cependant elle vouloit les choiſir autrement, il faudroit l'en empêcher, à moins qu'on ne ſe rapelle ſuffiſamment l'ordre des chiffres pour connoître ceux qu'elle auroit choiſis.

nombres portés ſur les ſix Cartes quelles ont choiſies, & on lui fera alors indiquer le nombre 24, au lieu des nombres 9 & 15 qu'on lui auroit fait indiquer ſéparément.

XVI. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene quel eſt le nombre qu'une perſonne a librement formé.

CETTE Récréation s'exécute avec la boëte de la treizieme Récréation détaillée dans la ſeconde Partie de cet Ouvrage; on fait poſer cette boëte ſur la table par la perſonne qui y a formé à ſa volonté un nombre, & comme on peut le diſtinguer au moyen des petites pointes qui en excedent plus ou moins les charnieres; il eſt aiſé de faire indiquer ſucceſſivement ces trois chiffres dans l'ordre qu'ils ont été ſecretement diſpoſés. Cette Récréation paroît d'autant plus extraordinaire, que ſon effet dépend de deux cauſes abſolument différentes, qu'il eſt fort difficile de démêler.

XVII. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene, quel eſt le nombre qu'une perſonne a librement & ſecretement choiſi.

PRÉPARATION.

SERVEZ-vous du petit ſac décrit à la huitieme Récréation de la premiere Partie de cet Ouvrage, & ayant tiré les nombres contenus dans la premiere poche, faites voir qu'ils ſont tous différents; les ayant remis enſuite en leur place; faites-en tirer un dans la ſeconde poche, & connoiſſant ce nombre, vous le ferez indiquer par la Sirene. Vous pourrez recommencer cette Récréation en faiſant tirer un autre nombre dans la troiſieme poche; on peut auſſi faire indiquer en une ſeule fois le montant des deux nombres qu'on aura fait tirer du ſac: on peut auſſi faire indiquer le produit de ces deux nombres multipliés l'un par l'autre.

XVIII. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene un mot quelconque, qu'une perſonne a écrit ſecretement.

PRÉPARATION.

TRANSCRIVEZ autour d'un cercle de carton, ou au revers de celui ci-deſſus, les vingt-quatre Lettres de l'alphabet; ayez un petit porte-feuille de carton & le couvrez par deſſus d'un papier noir; diſpoſez ſur un de ces côtés intérieurs une petite porte ouvrante à charniere qui ſoit priſe ſur le carton même qui forme ce porte-feuille: obſervez qu'il ne doit y avoir ſur cette ouverture que le ſeul papier qui couvre ce porte-feuille ſur lequel cette petite porte doit appuyer lorſqu'elle eſt fermée.

Prenez de la ſanguine ou crayon rouge bien tendre, réduiſez-la en poudre, & frottez-en le côté intérieur du papier qui ſert de couverture à ce porte-feuille, & au-deſſous duquel ſe trouve la porte ci-deſſus; eſſuyez bien ce papier, en ſorte qu'en poſant deſſus

un autre papier blanc, il ne le tache pas; ayez un crayon de ſanguine un peu dur, c'eſt-à-dire qu'il faille appuyer un peu fort pour le faire marquer.

EFFET.

Lorſqu'on aura inſéré, entre la porte & la couverture de ce porte-feuille, un petit quarré de papier blanc, ſi on poſe au-deſſus de ſa couverture & de ce même côté un papier, & qu'avec ce crayon on y écrive quelques mots, cette écriture ſe répétera ſur le papier placé ſous cette couverture.

RECREATION.

On préſente à une perſonne ce crayon & un petit quarré de papier qu'on poſe ſur le porte-feuille, & on lui dit d'écrire un mot à ſa volonté & de le garder ſecretement par devers elle; on reprend ce porte-feuille, & ſous prétexte d'aller dans un cabinet voiſin chercher la petite Sirene pour la mettre ſur le baſſin, on va ouvrir le porte-feuille & on reconnoît le mot qu'elle a écrit, qu'on fait indiquer enſuite lettre à lettre par cette Sirene.

Nota. *On doit préſenter ce porte-feuille ſous*

prétexte de ne pas déranger la perſonne de ſa place, en lui facilitant le moyen d'écrire en le poſant ſur ſes genoux.

XIX. RÉCRÉATION.

Faire répondre la Sirene à une queſtion écrite ſecrétement.

CETTE Récréation ſe fait de même que la précédente, c'eſt-à-dire, en ſe ſervant du porte-feuille ci-deſſus. On propoſe à une perſonne d'écrire ſecrétement & à ſa volonté ſur un papier, & de garder enſuite par devers elle, une queſtion quelconque; & l'ayant reconnue, on y fait indiquer la réponſe en conduiſant ſucceſſivement la Sirene ſur chacune des lettres néceſſaires pour la former.

Nota. *On peut ſe ſervir encore des queſtions qui ſont détaillées dans la onzieme Récréation de la quatrieme Partie de cet Ouvrage, & faire indiquer par la Sirene la réponſe à celle qui aura été choiſie, en obſervant d'ailleurs ce qui eſt preſcrit par cette onzieme Récréation.*

XX. RECREATION.

Pluſieurs lettres de l'alphabet tranſcrites ſur des Cartes ayant été mélées, en laiſſer choiſir pluſieurs à volonté, & faire déſigner par la Sirene quel eſt le mot qui peut en être formé.

PREPARATION.

TRANSCRIVEZ les trente-cinq Lettres qui ſuivent ſur autant de cartes blanches, & conſervez-les dans l'ordre indiqué ci-deſſous.

Ordre des Cartes.

1re....T	10....A	19.....R	28....T
2.....P	11....F	20.....E	29....E
3.....E	12.....E	21.....C	30....O
4.....R	13.....U	22.....T	31....B
5.....O	14.....L	23.....O	32....N
6.....N	15.....O	24....N	33....R
7.....C	16.....P	25.....A	34....I
8.....I	17.....S	26.....R	35....A
9.....T	18.....A	27.....I	*Large.*

Ces trente-cinq Cartes étant arrangées dans l'ordre ci-deſſus, en quelqu'endroit du jeu

qu'on en prenne cinq de ſuite, on pourra former un mot François avec les cinq lettres qui s'y trouveront inſcrites, comme on le voit par la Table qui ſuit.

TABLE.

T.P.E.R.O	*Porte*, *Prote*, terme d'Imprimerie.
P.E.R.O.N	*Prone*, *Péron*, terme d'Architecture.
E.R.O.N.C	*Ronce*, *Corne*, *Créon*, nom d'homme.
R.O.N.C.I	*Ciron*, inſecte.
O.N.C.I.T	*Conti*, nom d'homme.
N.C.I.T.A	*Catin*, nom de fille.
C.I.T.A.F	*Actif*, adjectif.
I.T.A.F.E	*Faîte*, terme de charpente.
T.A.F.E.U	*Faute*, mépriſe.
A.F.E.U.L	*Fléau*, inſtrument, ou malheur général.
F.E.U.L.O	*Foule*, quantité de perſonnes.
E.U.L.O.P	*Poule*, *Loupe*, ſorte de Lunette.
U.L.O.P.S	*Pouls*, terme de Médecine.
L.O.P.S.A	*Salop*, adjectif maſculin.
O.P.S.A.R	*Paros*, iſle. *Sapor*, nom d'homme.

P.S.A.R.E *Après*, adverbe; *Aſpre*, ſorte de monnoye.

S.A.R.E.C *Ceſar*, nom d'homme.

A.R.E.C.T *Carte*, terme de jeu & de Géographie.

R.E.C.T.O *Crote*, *Corte*, Capitale de la Corſe.

E.C.T.O.N *Conte*, hiſtoire fabuleuſe.

C.T.O.N.A *Caton*, nom d'homme.

T.O.N.A.R *Ratoñ*, petit Rat, ou nom d'un Chat.

O.N.A.R.I *Raion*, terme de Phyſique.

N.A.R.I.T *Tiran*, *Train*, terme de manege.

A.R.I.T.E *Taire*, verbe.

R.I.T.E.O *Ortie*, Plante; *rôtie*, terme de Cuiſine.

I.T.E.O.B *Boîte*, *objet*, *Tobie*, nom d'homme.

T.E.O.B.N *Bonté*, *Bonet*, ſorte de coëffure.

E.O.B.N.R *Borne*, terme d'Architecture.

O.B.N.R.I *Robin*, *Biron*, nom d'homme.

B.N.R.I.A *Rabin*, Docteur Juif.

N.R.I.A.T *Tarin*, ſorte d'Oiſeau.

R.I.A.T.P *Parti*, petite troupe de guerre

I.A.T.P.E *Japet*, nom d'homme.

A.T.P.E.R *Pâtre*, *Trape*, *Pater*, Confeſſeur.

T.P.E.R.O *Trope*, terme claſſique.

Diviſez un cercle de carton en trente-cinq parties, & tranſcrivez-y dans le même ordre ci-deſſus, les trente-cinq mots que peuvent produire l'ordre de ces différentes combinaiſons (1).

E F F E T.

Lorſqu'on ſaura à quel nombre eſt dans le jeu la premiere des cinq Cartes qu'on aura tirée de ſuite, on pourra connoître le mot qui peut en être formé, en ſe ſouvenant ſeulement que le mot *porte* eſt le premier par lequel il faut compter ſur ce cercle.

RECREATION.

Vous ferez d'abord voir les lettres qui ſont tranſcrites ſur les Cartes, & vous annoncerez que les mots qui ſont autour du cercle, ſont tous ceux de cinq lettres qui peuvent en être formés, en ajoutant qu'afin qu'on n'imagine pas qu'on leur a donné quelqu'ar-

(1) On ne doit mettre qu'un ſeul des mots, quoique les cinq Lettres en puiſſent produire pluſieurs.

rangement préparé d'avance, vous allez les mêler (1) : dites à une perſonne de prendre cinq Cartes, à l'endroit où elle voudra (2); remarquez à quel nombre (à compter de la premiere Carte) commence la premiere de celles qu'elle choiſit ; & annoncez-lui que la Sirene va déſigner ſur le cercle quel eſt le mot qui peut être formé avec les lettres qui y ſont tranſcrites ; ce qu'il vous ſera facile d'exécuter, au moyen de ce nombre qui vous indiquera, à compter du mot *Porte*, celui en face duquel vous devez conduire la Sirene.

Nota. *Pour remarquer plus facilement le numéro de cette premiere carte, vous pouvez lever au-deſſus du jeu dix à douze Cartes & donner à prendre les cinq Cartes dans cette petite quantité, & prenant une autre partie du jeu, y donner à choiſir cinq autres Cartes, & ainſi avec le reſtant du jeu, en*

(1) Il faut faire ſemblant de les mêler, ou faire couper ſeulement tant de fois qu'on voudra, pourvu qu'à la derniere coupe la trente-cinquieme Carte A qui doit être plus large ſe trouve ſous le jeu.

(2) Il ne faut la prévenir de les prendre de ſuite que lorſqu'on s'apperçoit qu'elle va les prendre de côté & d'autre.

le préſentant à une troiſieme perſonne ; de cette maniere il vous ſera aiſé de faire indiquer les trois différents mots qui peuvent en être formés, ce qui paroîtra encore plus extraordinaire.

XX. RECREATION.

Faire indiquer par la Sirene quel eſt la Carte d'un jeu qu'une perſonne a touché du bout du doigt.

PRÉPARATION.

AYEZ un jeu de Cartes, dont toutes les Cartes ſoient ſemblables, (par exemple) qu'elles ſoient toutes des Valets de pique ; mêlez-les, & les ayant mis ſur la table, & couvertes d'un mouchoir, dites à une perſonne d'en tirer une avec le doigt, & de la mettre hors du jeu, ſans la retourner; levez le mouchoir, & prenez en main le reſte du jeu ; conduiſez enſuite la Sirene ſur le Valet de pique (1), & faites voir que c'eſt effectivement la Carte qui a été tirée.

(1) Il faut avoir un cercle de carton ſur lequel on aura collé trente-deux petites Cartes formant celles d'un jeu de Piquet.

Nota. *Il faut, pendant que la Sirene va chercher la Carte, ſubſtituer adroitement un jeu de Piquet ordinaire à celui dont on s'eſt ſervi, afin de pouvoir faire voir ce nouveau jeu, ſi on le demandoit; il ſeroit même à propos de recommencer cette Récréation avec ce nouveau jeu, en faiſant tirer à une perſonne une Carte forcée* (1).

---

(1) On appelle *Carte forcée*, celle qu'on connoît & qu'on préſente de préférence en étalant le jeu. On doit tenir bien ferme dans les doigts celles qui ſont auprès, de maniere qu'on ſoit en quelque ſorte forcé de ne pouvoir pas en prendre une autre : voyez les touts de Cartes.

XXI. RECREATION.

Balance Magnétique.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une petite balance ordinaire, bien ſenſible, & dont les baſſins ſoient de fer-blanc; qu'elle ſoit ſuſpendue à une tringle de fer courbée vers le haut & ſoutenu ſur un pied : diſpoſez-la de maniere qu'étant dans ſon équilibre, les baſſins ne ſoient qu'à un demi-pouce de diſtance de la table magnétique, ſur laquelle elle doit être poſée.

EFFET.

Lorſque l'une ou l'autre extrémité du barreau (1), ou les deux poles du cercle renfermé dans l'une ou l'autre des Tables ci-deſſus, ſe trouvera au-deſſous d'un des baſſins de cette Balance, ſi elle eſt en équilibre, ce baſſin ſera attiré, & elle reprendra ce même équilibre auſſitôt qu'on retirera le barreau.

(1) Cette Récréation réuſſit mieux avec le barreau qu'avec le cercle, particuliérement pour maintenir la balance en équilibre.

RECREATION.

Après avoir posé cette balance sur la table, de maniere que les bassins se trouvent placés au-dessus du passage de l'extrémité du barreau qui y est renfermé, on demandera deux pieces de monnoye semblables, & on en mettra une dans chacun des bassins, en faisant observer qu'elles sont toutes deux de même poids; on proposera ensuite d'augmenter, à la volonté d'une personne, le poids d'une de ces deux pieces; ce qu'on exécutera comme il a été ci-dessus expliqué.

REMARQUE.

Il y a parmi les divers Amusemens répandus dans cet Ouvrage, quantités d'autres Récréations qu'on peut faire avec cette Sirene, telles, par exemple, que la *Partie de Mouche* (1), l'*Anagrame du mot Uranie* (2), *&c.* & il s'en trouvera dans la suite de fort ingénieuses qui pourront également y être appliquées.

---

(1) Neuvieme Récréation, premiere Partie.

(2) Vingt-quatrieme Récréation, seconde Partie.

XXII. RECREATION.

Les ſept Cadrans Magiques.

CONSTRUCTION.

FAITES faire une boëte de figure heptagone, (Figure premiere, Planche huitieme) d'environ huit à neuf pouces de diametre & de quatre lignes au plus de profondeur; dont le fond ſoit fort mince; que ſon couvercle ne ſoit pas à charniere: collez un papier ſur ſon fond intérieur & tirez des angles de cette boëte au centre H, les lignes AH, BH, CH, DH, EH, FH & GH: décrivez à diſcrétion le cercle IL, & des points où il coupe les ſept lignes ci-deſſus tracez autant de Cadrans de même grandeur & d'environ dix-huit lignes de diametre, leſquels ſe trouveront partagés en deux parties égales: diviſez chacun de ces demi-cercles en ſept parties égales & tranſcrivez dans chacune d'elles les lettres déſignées ſur cette figure premiere.

Ajuſtez un pivot au centre de chacun de

ces Cadrans ſur leſquels vous placerez des aiguilles aimantées d'un pouce de longueur; couvrez l'intérieur de cette boëte d'un verre que vous ajuſterez de maniere que ſans toucher à aucune de ces aiguilles il les empêche néanmoins de s'élever trop & de ſortir de deſſus leurs pivots lorſqu'on renverſe la boëte. Mettez une petite pointe à l'extérieur de l'angle A de cette boëte, afin que vous puiſſiez le reconnoître au tact.

Ayez un plateau de bois de trois lignes d'épaiſſeur, (Figure deuxieme, même Planche) garni d'un rebord qui l'excede des deux côtés d'environ deux lignes; que ce plateau ſoit de même grandeur que le fond extérieur de la boëte, (Figure premiere) enſorte qu'en la poſant de côté ou d'autre ſur ce plateau elle ſoit contenue par ce rebord; qu'elle puiſſe auſſi s'y placer en tous ſens, c'eſt-à-dire, en préſentant l'angle A à tous les angles de ce plateau, ce qui ſera facile ſi l'on a tracé avec préciſion cet heptagone.

Tracez ſur ce plateau ſept cercles ſemblables à ceux de la boëte, & que leurs centres ſe trouvent au-deſſous de ceux des Cadrans de la boëte lorſqu'elle eſt placée ſur ce plateau;

diviſez-les de même en quatorze parties égales.

Tirez enſuite les lignes *n s*, dont la poſition eſt différente reſpectivement aux angles *A B C D E F G* de ce plateau, & ayant fait une rainure à la place de chacune de ces lignes, inſérez-y une lame aimantée (1) d'un pouce de longueur, dont vous diſpoſerez les poles comme l'indique cette Figure deuxieme: couvrez les deux faces de ce plateau d'un papier, afin de les maſquer, & faites une petite marque I de côté & d'autre pour reconnoître l'angle A.

---

(1) Il eſt très-eſſentiel que toutes ces lames & éguilles ſoient à-peu-près de même force, ſans quoi il arriveroit immanquablement que celle qui étant plus forte ſe trouveroit placée ſous un des cadrans attireroit à elle les aiguilles des cadrans voiſins & les détourneroit plus ou moins de la direction qu'elles devroient avoir; & comme on n'eſt pas toujours le maître de donner une même force aux lames qu'on aimante, il eſt bon de s'en précautionner d'une plus grande quantité, afin de pouvoir eſſayer & choiſir celles qui peuvent convenir le mieux; au reſte, ſi la diviſion a été correcte, dès qu'un des mots ſe trouve bien déſigné, tous les autres le ſont de même. Cette attention à ſe ſervir de lames d'égale force doit avoir lieu dans les Récréations où il faut inſérer pluſieurs lames.

ORDRE

Dans lequel doivent être placées ſur chacun de ces ſept Cadrans les Lettres qui indiquent les mots ſervant de réponſes aux queſtions ci-après.

1er.	2e.	3e.	4e.	5e.	6e.	7e.
1	2	3	4	5	6	7
D	E	S	A	M	I	S
2	3	4	5	6	7	1
P	A	S	T	R	O	P
3	4	5	6	7	1	2
M	A	R	I	A	G	E
4	5	6	7	1	2	3
P	L	A	I	S	I	R
5	6	7	1	2	3	4
L	A	V	E	R	T	U
6	7	1	2	3	4	5
B	I	E	N	T	O	T
7	1	2	3	4	5	6
L	A	S	A	N	T	E
8	9	10	11	12	13	14
S	A	G	E	S	S	E

9	10	11	12	13	14	8
L	A	R	G	E	N	T
10	11	12	13	14	8	9
C	O	U	R	A	G	E
11	12	13	14	8	9	10
J	I	G	N	O	R	E
12	13	14	8	9	10	11
C	O	M	P	T	E	Y
13	14	8	9	10	11	12
C	U	P	I	D	O	N
14	8	9	10	11	12	13
L	E	T	E	M	P	S

EFFET.

Au moyen de la diſpoſition donnée aux Lettres qui compoſent les quatorze mots de cette Table ; ſi l'on poſe la boëte ſur le plateau, en préſentant ſon angle A ſucceſſivement à chacun des angles du plateau, les ſept aiguilles ſe dirigeront de maniere à indiquer à chaque changement les Lettres qui en compoſent les ſept premiers mots ; & ſi retournant le plateau, on poſe la boëte ſur ces mêmes angles, elles indiqueront de même

les ſept autres mots : il ſera facile de les reconnoître en aſſemblant à chaque changement les Lettres indiquées ſur ces ſept Cadrans (1).

D'un autre côté, les mots ci deſſus pouvant ſervir de réponſes à quantité de queſtions, il en réſulte qu'il ſuffira de connoître par quelque moyen caché ces différentes queſtions, afin de poſer convenablement la boëte ſur le plateau, & en procurer la réponſe.

Maniere de connoître le rapport qu'ont les Queſtions avec la diſpoſition qu'il faut donner à la Boëte relativement aux angles du plateau.

Servez-vous d'une quantité ſuffiſante de cartes ordinaires, & tranſcrivez ſur le côté qui eſt blanc toutes les queſtions portées en la Table ci-après, ou telles autres que vous voudrez (2) : écrivez au revers des *as* noirs, celles qui on rapport à la premiere réponſe

(1) La premiere lettre de chaque mot eſt toujours ſur le Cadran qui eſt vers l'angle A.

(2) On a ſeulement indiqué ici quelques queſtions pour ſervir d'exemple, il eſt aiſé de voir qu'on peut en faire quantité d'autres.

(*des amis*)

Fig. 1re

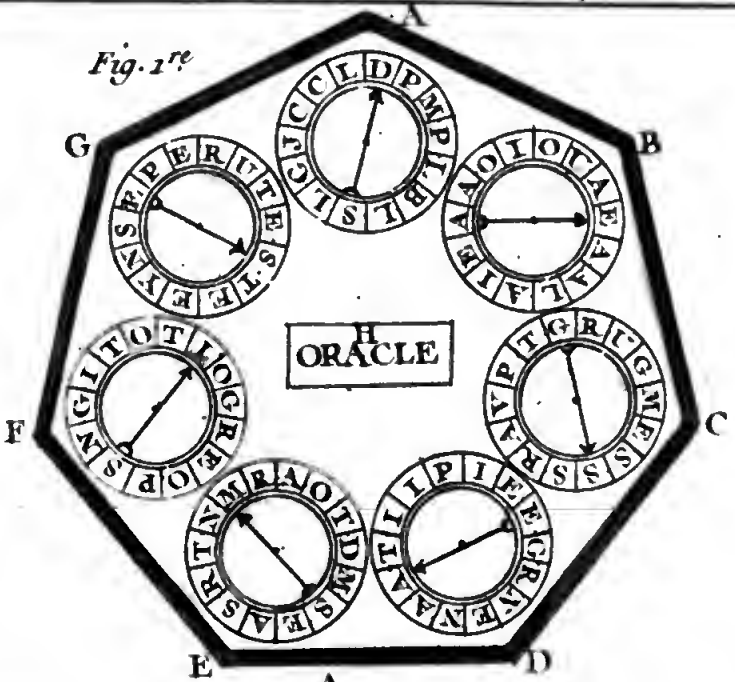
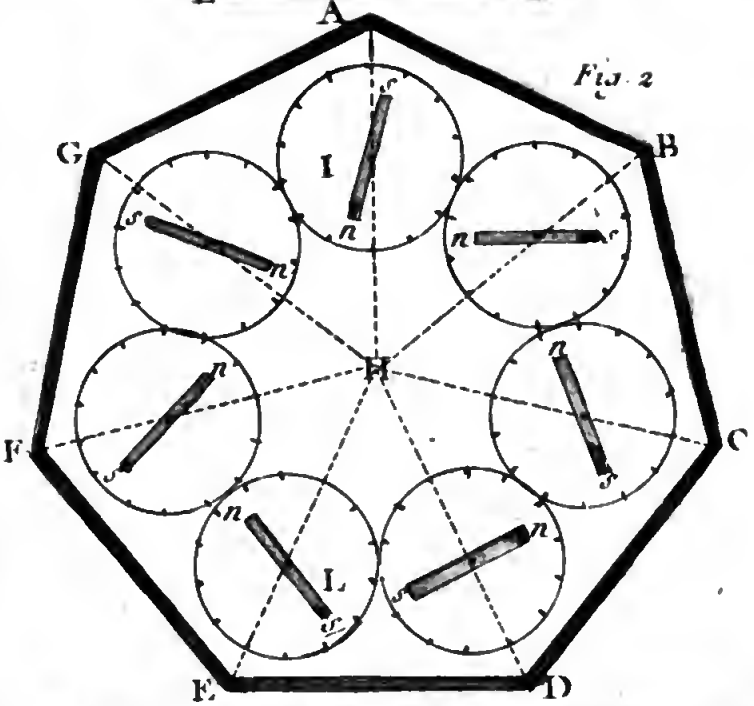


Fig. 2



(*des amis*); ſur les *rois* noirs, celles de la deuxieme (*pas trop*) &c. ſuivant l'ordre naturel des cartes : tranſcrivez de même au revers des *as* rouges les queſtions qui ont rapport à la huitieme réponſe (*ſageſſe*), & ſur les *rois* rouges, celles de la neuvieme (*l'argent*), &c.

TABLE.

Contenant quelques-unes des Queſtions qui ont rapport aux quatorze Réponſes ci-deſſus, & indication des différentes Cartes ſur leſquelles elles doivent être tranſcrites.

As NOIRS.

Une choſe très-rare à trouver ?
De qui doit-on ſuivre les conſeils ?
Quel eſt le bien le plus précieux ?

Des Amis.

Rois NOIRS.

Serai-je heureux en amour ?
Mon Epoux eſt-il fidele ?
Ai-je beaucoup d'argent dans ma poche ?

Pas trop.

DAMES NOIRES.

L'eſpoir des Amans fideles ?
L'union la plus agréable ?
Quel eſt votre but en m'aimant ?

Mariage.

VALETS NOIRS

Que reſſent-on à faire du bien ?
L'occupation de la Jeuneſſe ?
Que recherche-t-on avec empreſſement ?

Plaiſir.

DIX NOIRS.

Que doit-on prêcher d'exemple ?
Que produit la bonne éducation ?
L'appanage du ſexe ?

La Vertu.

NEUF NOIRS.

Quand arrivera la perſonne attendue ?
Le Mariage aura-t-il lieu ?
Obtiendrai-je ce que je deſire ?

Bientôt.

HUIT NOIRS.

Qu'attend-on avec impatience ?

Le plus grand des biens ?
Ce que ne peuvent procurer les richeſſes ?

La ſanté.

AS ROUGES.

La choſe la plus eſtimable ?
Ce qu'on aime dans le Sexe ?
Qu'acquerre-t-on avec peine ?

Sageſſe.

ROIS ROUGES.

La Clef qui ouvre toutes les ſerrures ?
Que mépriſe le Sage ?
Une choſe néceſſaire ?

L'argent.

DAMES ROUGES.

Ce qui caractériſe la Nobleſſe françoiſe ?
Que nous manque-t-il dans l'adverſité ?
Ce qui déſigne un bon Soldat ?

Courage.

VALETS ROUGES.

Combien d'Etoiles au Ciel ?
La vendange ſera-t-elle bonne ?
Combien ai-je d'argent ?

J'ignore.

DIX ROUGES.

Ma Maîtreſſe eſt-elle fidele ?
Gagnerai-je mon procès ?
Serai-je heureux au jeu ?

Comptez-y.

NEUF ROUGES.

Le Dieu le plus malin ?
Quel étoit l'Amant de Pſiché ?
Un enfant très à craindre ?

Cupidon.

HUIT ROUGES.

Qu'eſt-ce qu'on ne peut arrêter ?
Que doit-on employer utilement ?
Une choſe fort ancienne ?

Le temps.

Il eſt aiſé de voir, par l'arrangement donné aux Queſtions ci-deſſus, relativement à la couleur & à la figure des cartes ſur leſquelles elles ont été tranſcrites, qu'en connoiſſant ces cartes, on connoît auſſi la poſition qu'il convient de donner à la boëte ſur l'une ou l'autre face du plateau, pour faire indiquer par les aiguilles les diverſes réponſes qui y

ſont analogues, c'eſt-à-dire, que pour avoir la réponſe à une queſtion tranſcrite ſur un *as* noir, il faut poſer l'angle A de la boëte vers l'angle A du plateau; ſi au contraire elle eſt tranſcrite ſur une *dame* noire, il faut poſer ce même angle A vers l'angle C du plateau, en faiſant attention ſeulement qu'un des côtés de ce plateau eſt relatif aux cartes noires & l'autre aux rouges.

RECREATION.

On donne à une perſonne toutes les cartes ſur leſquelles ſont tranſcrites les queſtions, afin qu'elle en choiſiſſe ſecrétement une à ſon gré; on lui préſente enſuite le côté du plateau analogue à la couleur de la carte qu'elle a choiſie, & on lui dit d'y poſer la carte ſans faire voir cette Queſtion; on poſe alors la boëte ſur le plateau, dans la direction qui a rapport à la figure de cette carte & on ouvre la boëte un inſtant après pour faire remarquer que les aiguilles indiquent chacune une lettre, dont l'aſſemblage ſucceſſif forme un mot qui répond à cette queſtion.

Nota. *lorſqu'on connoît de mémoire tous les mots que produiſent les différentes diſpoſi-*

tions de la boëte ſur le plateau, on peut faire écrire une queſtion à volonté par une perſonne, & indiquer de méme la réponſe, attendu qu'il eſt peu de queſtions ordinaires auxquelles on ne puiſſe adapter (plus ou moins juſte cependant) les quatorze Réponſes cideſſus. Lorſqu'il arrive qu'on peut donner une Réponſe parfaitement analogue à la Queſtion, cette Récréation paroît très-extraordinaire.

DES PIECES

QUI COMPOSENT LA GIBECIERE.

REMARQUE.

ſur le Jeu des Gobelets.

PLUSIEURS de ceux qui ont acquis cet Ouvrage ayant obſervé qu'on auroit dû, à l'exemple de M. *Ozanam*, y inſérer le Jeu des Gobelets & les Tours de Gibeciere, on a toujours deſiré de les ſatisfaire, ſans néanmoins leur préſenter des choſes ordinaires & déja trop connues ; une perſonne (1) ayant bien voulu communiquer, principalement ſur le Jeu des Gobelets, une combinaiſon dont l'enchaînement ſucceſſif a paru fort ingénieuſement diſpoſé & imaginé & très-propre à rendre ce jeu plus agréable & plus extraordinaire ; on n'a pas cru devoir différer de la joindre à cet Ouvrage, en y laiſſant ſubſiſter quelques diſcours qui ont paru néceſſaires pour en rendre l'explication

(1) M. *Kopp*, Architecte Allemand.

plus facile à entendre, & qui, d'un autre côté, contribuent néceſſairement à l'agrément que cette ſorte d'Amuſement peut procurer.

On nomme *Gibeciere* une eſpece de ſac d'environ un pied de long ſur huit à dix pouces de profondeur, garni intérieurement de pluſieurs petites poches dans leſquelles on met les diverſes Pieces d'Amuſemens qu'on veut trouver promptement & facilement ſous ſa main : on l'attache devant ſoi, au moyen d'une ceinture.

NOUVEAUX AMUSEMENS

Sur le Jeu des Gobelets.

CE Jeu, auſſi ancien que ſimple & ingénieux, eſt auſſi de tous les tours d'adreſſe le plus amuſant & le plus facile à exécuter.

On ſe ſert ordinairement de trois gobelets de fer-blanc poli A B & C; (Figure premiere, Planche neuvieme) ils doivent être de la forme d'un cône tronqué, ayant un double rebord D vers le bas (1), d'environ un demi-pouce; le deſſus E doit être creux & de figure ſphérique, afin de pouvoir contenir les muſcades (2) ſans qu'elles excedent le bord ſupérieur du gobelet : il faut ſe munir auſſi d'une petite Baguette, qu'on nomme *bâton de Jacob* : elle ſe fait ordinairement d'ébene, & on la garnit d'yvoire par

(1) Ce rebord ſert à lever facilement le gobelet & à y placer avantageuſement la main pour faire paſſer une petite boule de liége, que l'on nomme *Muſcade*. Voyez Figure ſixieme.

(2) On les fait avec du liége & on les noircit en les brûlant un peu à la chandelle.

ſes deux bouts; on s'en ſert pour frapper ſur les gobelets, & comme on la tient fréquemment dans la main où l'on cache les muſcades, elle procure l'avantage de tenir ſouvent la main fermée & d'en varier la ſituation, ſans quoi, pour éviter qu'on ne les apperçoive, elle ſe trouveroit quelquefois un peu gênée.

Toute l'adreſſe de ce jeu conſiſte principalement à cacher ſubtilement une muſcade dans la main droite & à la faire paroître de même dans les doigts de cette même main.

Toutes les fois qu'on la cache entre ſes doigts, ce qu'on appelle *eſcamoter la muſcade*, il faut que le Spectateur juge qu'on la met dans l'autre main ou qu'on la fait paſſer ſous un gobelet; ſi au contraire on la fait reparoître lorſqu'on la tient cachée dans ſa main, il faut qu'il croye qu'on la fait ſortir de l'endroit qu'on touche alors du bout des doigts.

Maniere d'eſcamoter la Muſcade.

On prend la muſcade, & l'ayant miſe dans la main droite entre l'endroit du pouce A (Figure deuxieme) & le bout du doigt B, on la conduit avec le pouce en la faiſant rouler ſur les doigts le long de la ligne BC,

on écarte un peu le doigt du milieu D & celui E, & on la place à leur jonction C; (voyez Figure troiſieme) ſa légereté ſuffit pour l'empêcher de tomber, pour peu qu'on la ſerre entre ces deux doigts.

Pour la faire paroître, on la ramene de même avec le pouce depuis C juſqu'en D. Toutes les fois qu'on l'eſcamote ou qu'on la fait paroître, le plat de la main doit être tourné du côté de la table ſur laquelle on joue.

Lorſqu'on cache la muſcade dans ſa main, on donne à entendre qu'on la fait paſſer ſous un gobelet ou dans ſon autre main; dans le premier cas on fait un mouvement avec la main comme ſi on la jettoit au travers le gobelet, (voyez Figure quatrieme) & du même temps on l'eſcamote: dans le ſecond, on l'eſcamote & on approche les deux doigts de la main droite vers la main gauche qu'on tient ouverte, on fait un petit mouvement pour feindre qu'on y place la muſcade, & on ferme auſſitôt la main gauche.

Lorſqu'on feint de mettre une muſcade ſous un gobelet, on ſuppoſe toujours qu'elle eſt alors dans la main gauche; on leve le gobelet avec la main droite, (voyez Figure

cinquieme) & ouvrant la main gauche, on le poſe à l'inſtant ſur le creux de cette main & on le fait gliſſer le long des doigts.

Lorſqu'on la veut mettre ſecrétement ſous le gobelet, elle doit être alors entre les deux doigts de la main droite, on leve le gobelet de cette même main, & en le repoſant ſur la table on lâche la muſcade, qui ſelon la poſition (Figure ſixieme) doit ſe trouver au bord & un peu au-deſſous du gobelet qu'on prend dans ſa main.

Si on veut mettre ſecrétement la muſcade entre deux gobelets, il faut en la lâchant la faire ſauter vers le fond du gobelet qu'on tient & le poſer promptement au-deſſus de celui ſur lequel on veut qu'elle ſe trouve placée.

Lorſque la muſcade eſt placée entre deux gobelets & qu'on la veut faire diſparoître, il faut élever avec la main droite les deux gobelets au-deſſus de la table, & retirant précipitamment avec la main droite celui de deſſous ſous lequel eſt la muſcade, au même inſtant on abaiſſe avec la main gauche l'autre gobelet ſous lequel elle ſe place alors.

Nota. *Pour l'intelligence des Tours qui ſuivent, on prévient qu'on ſe ſervira des*

termes ci-après pour expliquer ſi ce qu'on annonce eſt feint ou véritable, & qu'on adaptera leur numéros à l'explication des différentes Récréations qui ſuivent

N°. I.

Poſer la muſcade ſous le gobelet, c'eſt la mettre effectivement ſous ce gobelet avec les deux doigts de la main droite ou de la main gauche.

N°. II.

Mettre la muſcade ſous le gobelet ou dans la main, c'eſt l'eſcamoter, en feignant de la renfermer dans la main gauche qu'on entr'ouvre enſuite pour ſuppoſer qu'on la met ſous ce gobelet ou ailleurs. (Voyez Figure troiſieme).

N°. III.

Faire paſſer la muſcade ſous le gobelet, c'eſt y introduire ſecrétement celle qu'on a eſcamoté entre les doigts (voy. Fig. ſixieme.)

N°. IV.

Faire paſſer la muſcade entre les gobelets, c'eſt la même choſe, excepté qu'on la place entre deux gobelets.

N°. V.

Faire diſparoître la muſcade qui eſt entre deux gobelets, c'eſt retirer avec beaucoup de précipitation & d'agilité celui ſur lequel elle eſt placée, & abaiſſer en même tems ſur la table celui qui ſe trouve au-deſſus, ſous lequel alors elle ſe trouve cachée.

N°. VI.

Prendre la muſcade, c'eſt la prendre entre les deux doigts de la main droite, & la faire voir avant de l'eſcamoter.

N°. VII.

Oter la muſcade de deſſous un gobelet; c'eſt l'ôter effectivement avec les doigts à la vue des Spectateurs.

N°. VIII.

Tirer la muſcade, c'eſt feindre de la retirer du bout du bâton, du gobelet ou de tout autre endroit, en ramenant dans les doigts celle qui eſt cachée dans la main.

N°. IX.

Jetter la muſcade au travers le gobelet, c'eſt l'eſcamoter en feignant de la jetter.

N°. X.

Lever les gobelets. Se fait de trois manieres ; ſavoir, de la main droite lorſqu'on veut en le remettant à ſa place y inſérer ſecrétement une muſcade ; ou avec la baguette qu'on poſe ſur le deſſus des gobelets pour les abaiſſer afin de faire voir les muſcades qu'on y a fait paſſer ; ou avec les deux doigts de la main gauche lorſqu'on veut faire voir qu'il n'y a point de muſcades, ou qu'il y en a qui y ſont paſſées.

N°. XI.

Couvrir un gobelet, c'eſt prendre de la main droite celui qu'on veut mettre au-deſſus de lui & introduire en même tems la muſcade entre les deux.

N°. XII.

Recouvrir un gobelet, c'eſt prendre de la main gauche le gobelet qu'on veut mettre au-deſſus, ſans rien introduire.

PREMIERE RECRÉATION.

Avec une ſeule Muſcade.

Mettre une Muſcade ſous chaque gobelet & les retirer.

LES trois gobelets & le petit bâton étant mis ſur la table comme l'indique la Figure premiere, Pl. neuvieme; on commencera ce jeu en faiſant un diſcours plaiſant & tel qu'on voudra ſur l'origine de cette baguette & des gobelets (1); on dira, par exemple.

Il y a bien des Perſonnes qui ſe mêlent de jouer des gobelets, & qui n'y connoiſſent rien; cela n'eſt pas fort extraordinaire, puiſque moi-même, qui me haſarde à jouer devant vous, je n'y conçois pas grand choſe: je ne rougis pas de vous avouer, que j'étois ſi novice il y a quelque tems, que je m'aviſai de jouer devant une nombreuſe aſſemblée avec des gobelets de verre; vous jugez que je ne fus pas fort applaudi: je n'emploie

(1) Il faut beaucoup diſcourir dans cette ſorte d'Amuſement, afin d'occuper l'œil quelquefois trop attentif du Spectateur.

actuellement

Figure 1re.

Fig. 2e.

Fig. 3e.

Fig. 6e.

Fig. 5e.

Fig. 7e.

Fig. 4e.

actuellement cette méthode que vis-à-vis des aveugles : je ne joue pas non plus avec des taſſes de porcelaine, de crainte que par maladreſſe, voulant feindre d'en caſſer les anſes, je ne les caſſe tout de bon ; voici les gobelets dont je me ſers : ils ſont compoſés de métaux que les Alchimiſtes attribuent à Jupiter & à Mars, c'eſt-à-dire, pour parler plus humainement & plus intelligiblement qu'ils ſont de fer-blanc ; voyez & examinez ces gobelets, (*on fait voir les gobelets aux Spectateurs, & on les remet ſur la table*) toute ma ſcience, & c'eſt en cela qu'elle eſt admirable, conſiſte à vous faſciner les yeux & à y faire paſſer des muſcades ſans que vous vous en apperceviez : je vous avertis donc de ne point faire attention à mes paroles, mais de bien examiner mes mains : (*on montre ſes mains*) s'il y a dans cette compagnie quelqu'un qui ait le malheur de ſe ſervir de lunettes, il peut ſe retirer, attendu que les plus clairs-voyants n'y verront rien.

Voici le petit bâton de Jacob, (*on montre le bâton de la main gauche*) c'eſt-à-dire, le magaſin d'où je tire toutes mes muſcades (1),

(1) On prend ſecrétement de l'autre main une muſcade dans ſa gibeciere, que l'on cache entre ſes doigts.

il n'y en a pas un ſeul à Amſterdam qui en ſoit ſi bien fourni, attendu que plus on en ôte, plus il en reſte ; j'en tire (VIII) cette muſcade ; (*on la fait voir & on la poſe* (I) *ſur la table*) remarquez qu'il n'y a rien ſous ces gobelets, (*on fait voir l'intérieur des gobelets*) & que je n'ai aucune autre muſcade dans mes mains : (*on fait voir ſes mains*) je prends (VI) cette muſcade, je la mets (II) ſous ce premier gobelet : je tire (VIII) une ſeconde muſcade de mon petit bâton, & je la mets ſous ce deuxieme gobelet. (*On la met effectivement*) Il eſt bon de vous prévenir que la plupart de ceux qui jouent des gobelets font ſemblant d'y mettre les muſcades, mais pour moi je ne vous trompe pas, & je les y mets effectivement (*on leve le gobelet* B, *& prenant la muſcade qu'on y a mis dans les doigts de la main droite, on la fait voir*) ; je la remets (II) ſous ce deuxieme gobelet : je tire (VIII) cette troiſieme, & la mets (II) de même ſous ce dernier gobelet. Vous allez dire que cela n'eſt pas fort extraordinaire & que vous en feriez bien autant ; j'en conviens, mais la difficulté conſiſte à retirer ces muſcades au travers les gobelets ; (*on frappe le premier gobelet de la baguette*) je tire

(VIII) cette premiere muſcade, (*on la fait voir*) je la mets (II) dans ma main, & je l'envoie à Conſtantinople. (*on ouvre la main gauche*) Je tire (VIII) celle-ci, (*on frappe avec la baguette ſur le deuxieme gobelet*) je la mets (II) dans ma main, & je l'envoie aux grandes Indes (*on ouvre la main gauche*); je tire (VIII) la derniere, & je la poſe (I) ſur la table; remarquez qu'il n'y a plus rien ſous aucun de ces gobelets, (*on abaiſſe les gobelets*).

II. RECREATION.

Avec cette ſeule Muſcade reſtée ſur la table.

Faire paſſer une Muſcade au travers chacun des gobelets & la tirer de méme.

Je remets ces gobelets à leur place; je prends (VI) cette muſcade, & je la mets (II) ſous ce premier gobelet; je la retire (VIII); remarquez qu'elle n'y eſt déja plus; (*on leve* (X) *le gobelet de la main gauche*) je la mets (II) ſous cet autre gobelet; je la retire (VIII) de même; (*on leve* (X) *le gobelet*) je la mets (II) ſous ce dernier gobelet,

& la retire (VIII) encore, (*on leve le dernier gobelet avec la main gauche, & on met la muſcade ſur la table*).

III. RECREATION.

Avec cette ſeule Muſcade reſtée ſur la table.

Retirer une Muſcade au travers de deux & trois gobelets.

JE n'ai jamais aucune muſcade cachée dans mes mains, comme font la plupart de ceux qui jouent des gobelets (*on montre ſes mains*). Je prends (VI) cette muſcade & je la mets (II) ſous ce gobelet B (1); je le recouvre (XII) avec celui-ci C, & je retire (VIII) cette muſcade au travers les deux gobelets; (*on la fait voir en la poſant ſur la table, on remet le gobelet* C *à ſa place, & on leve* (X) *le gobelet* B *pour faire voir qu'il n'y a plus rien*). Je reprends (VI) cette même muſcade, je la mets (II) ſous ce même gobe-

(1) On diſtinguera par la ſuite les trois gobelets par A, B & C, comme il eſt indiqué par la Figure premiere, Planche neuvieme.

let B ; je le recouvre (XII) des deux autres gobelets C & A, & je retire (VIII) cette muſcade au travers les trois gobelets. (*on la fait voir & on la poſe ſur la table*).

IV. RECREATION.

Avec cette ſeule muſcade reſtée ſur la table.

Faire paſſer une méme muſcade de gobelet en gobelet.

MAINTENANT, je vous prie d'avoir beaucoup d'attention, & vous verrez très-diſtinctement cette muſcade paſſer ſucceſſivement d'un gobelet dans l'autre; (*on éloigne davantage les gobelets*) je prends (VI) cette muſcade, & je la mets (II) ſous ce gobelet C; il n'y a rien ſous celui-ci B; (*on le leve, on y introduit la muſcade & on prend le bâton dans ſa main*). Je commande à celle que j'ai mis ſous ce gobelet C de paſſer ſous celui-ci B : vous la voyez, (*on conduit le bout du bâton d'un gobelet à l'autre, comme ſi on ſuivoit la muſcade*) remarquez qu'elle eſt paſſée; (*on leve le gobelet de la main gauche, & prenant la muſcade dans la*

main droite, on la fait voir). Je la remets (II) ſous ce gobelet B; il n'y a rien ſous celui ci A (*on leve ce gobelet de la main droite & on y introduit la muſcade*); je vais la faire paſſer ſous ce dernier gobelet A, ouvrez bien les yeux, approchez vous, (*on fait comme ſi en la voyant on indiquoit avec le bout du bâton le chemin qu'elle tient*) vous ne l'avez pas vu paſſer?... je n'en ſuis pas fort ſurpris, je ne la vois pas moi même; la voici cependant ſous le gobelet. (*on leve le gobelet* A, *& on la poſe ſur la table*)

V. RECREATION.

Avec cette même muſcade poſée ſur la table.

Les gobelets étant couverts, faire paſſer une muſcade de l'un dans l'autre, ſans les lever.

J'AVOIS bien raiſon de vous dire que les plus clairs-voyants n'y verroient pas grand-choſe, mais conſolez-vous, voici un tour où vous ne verrez rien du tout. Je prends cette muſcade & je la mets (II) ſous ce gobelet B; je le couvre (XI) avec ces deux autres gobelets; (*on en prend un dans chaque*

main, & on introduit la muſcade ſur le gobelet B) faites attention qu'il n'y a abſolument rien dans mes mains; (*on les fait voir*) je commande à cette muſcade de monter ſur le premier gobelet, (*on leve les deux gobelets qu'on remet à leur place & on fait voir qu'elle y eſt montée.*) Je remets (II) cette muſcade ſous ce même gobelet B, je le couvre de même, (*on le couvre en prenant un gobelet dans chaque main, & on introduit la muſcade entre le deuxieme & le troiſieme gobelet.*) Je tire (1) la muſcade qui eſt ſous ces trois gobelets, & je la jette au travers le premier gobelet; (*on feint de la jetter*) remarquez que je n'ai point eſcamoté la muſcade, n'ayant rien dans mes mains, (*on les fait voir*); la voilà cependant paſſée, (*on leve le premier gobelet de la main gauche & on met la muſcade ſur la table, & les gobelets à leur place*).

(1) La ſeule muſcade avec laquelle on joue étant ſous le troiſieme gobelet, on ne peut la faire voir effectivement, mais on fait comme ſi on l'avoit retiré & miſe dans les doigts de la main gauche qu'on tient en l'air en conduiſant la main de côté & d'autre

VI. RECREATION.

Avec cette même Muſcade poſée ſur la table.

Faire paſſer une Muſcade au travers de la table & de deux gobelets.

VOUS êtes ſans doute ſurpris que n'ayant effectivement qu'une ſeule muſcade, j'aie pu, après vous l'avoir fait voir, la faire paſſer ſous ce gobelet ſans le lever; mais que cela ne vous étonne pas, j'ai des ſecrets bien plus merveilleux; je tranſporte, par exemple, un clocher d'un village dans un autre; j'ai des Cadrans ſimpathiques avec leſquels on peut s'entretenir à deux cens lieues de diſtance; j'ai un char volant qui peut me conduire à Rome en trois jours. Je vous ferai voir toutes ces choſes auſſitôt que mes Machines ſeront totalement perfectionnées, c'eſt-à-dire, dans quelques ſiecles: en attendant que je vous ſurprenne avec tous ces prodiges, je vais continuer à vous amuſer; je mets (II) cette muſcade ſous ce gobelet A, je la retire (VIII), (*on la fait voir & on feint de la mettre dans les doigts de la main*

gauche) je couvre (XI) ce gobelet avec les deux autres B & C, (*on introduit la muſcade entre ces deux gobelets en ſe ſervant toujours de la main droite & feignant de la tenir encore dans la main gauche*) & je fais paſſer cette même muſcade au travers la table & les deux gobelets, (*on met la main gauche ſous la table ;*) la voilà paſſée, (*on leve le premier gobelet*).

VII. RÉCRÉATION.

Avec cette même Muſcade.

Une Muſcade ayant été miſe ſous un gobelet, l'en retirer & la faire paſſer entre les deux autres.

VOICI encore un fort joli tour, je prends cette muſcade & je la mets (II) ſous ce gobelet A, remarquez qu'il n'y a rien ſous les autres, (*on le fait voir & on introduit la muſcade ſous celui* C) ni dans mes mains; je tire la muſcade qui eſt ſous ce gobelet A, (*on feint de la retirer & on montre le fond du gobelet, afin que l'attention du Spectateur ne*

ſe porte pas ſur les doigts) je couvre ce gobelet C avec les deux autres A & B, & je la jette (IX) au travers ces deux gobelets, (*on les leve & on fait voir que la muſcade y eſt paſſée*).

VIII. RECREATION.

Avec cette même muſcade & une piece de douze ſols.

Faire paſſer une Muſcade d'une main dans l'autre.

JE prends cette muſcade, je la mets (II) dans cette main, & je mets dans celle-ci cette piéce de douze ſols; dans quelle main croyez-vous que ſoit la muſcade & où croyez-vous que ſoit la piece de douze ſols? (*quelque réponſe que le Spectateur faſſe, on fera voir qu'il ſe trompe & que le tout eſt dans la main droite : ce coup ſert de prétexte pour prendre une muſcade dans la gibeciere, en y remettant cette piece* (1).

(1) On peut, ſans rompre la chaîne qui lie toutes ces Récréations, ſupprimer celle-ci & feindre de laiſſer tomber à terre la muſcade avec laquelle on joue, afin d'avoir prétexte d'en prendre une autre.

IX. RECREATION.

Avec la Muſcade reſtée ſur la table & celle qu'on a priſe ſecrétement dans la gibeciere.

Faire paſſer ſous un gobelet les deux Muſcades miſes ſous les autres.

POUR continuer à vous amuſer, il me faut une ſeconde muſcade; je prends cette muſcade & je la coupe en deux, (*on la prend dans la main gauche, & tenant le bâton de la main droite, on feint de la couper, on remet enſuite le bâton ſur la table & on ramene au bout des doigts celle qu'on a pris dans ſa gibeciere.*) Rien n'eſt ſi commode que de pouvoir ainſi multiplier les muſcades, quand j'ai beſoin d'argent, je les coupe & recoupe juſqu'à ce que j'en aye cinq à ſix boiſſeaux & je les vends à l'Epicier; (*on poſe les deux muſcades ſur la table*) remarquez qu'il n'y a rien ſous ce gobelet A; j'y mets (II) cette premiere muſcade, il n'y a rien non plus ſous les deux autres gobelets; (*on introduit la muſcade ſous le gobelet* B) je prends cette deuxieme muſcade & je la

mets (II) ſous ce gobelet C; il y a maintenant une muſcade ſous ces deux gobelets A & C; je tire (VIII) de ce gobelet C cette muſcade, & je la jette (IX) au travers le gobelet du milieu B; obſervez qu'elle eſt paſſée, (*on leve le gobelet B & on y introduit la ſeconde Muſcade,*) je commande à celle qui eſt ſous cet autre gobelet A de paſſer ſous ce même gobelet B. (*On leve ce gobelet on fait voir qu'elles y ſont toutes deux, & on les poſe ſur la table.*)

X. RECREATION.

Avec les deux Muſcades qui ſont reſtées ſur la table.

Deux Muſcades ayant été miſes ſous un même gobelet, les faire paſſer ſous les deux autres.

LORSQUE j'étois au College, le Régent me diſoit toujours qu'il falloit ſavoir faire ſon thême en deux façons; je viens de faire paſſer ces deux muſcades dans le gobelet du milieu, je vais maintenant les en faire ſortir, l'un ne m'eſt pas plus difficile que l'autre; je

prends donc ces deux muſcades & je les poſe ſous ce gobelet B, (*on n'y met effectivement qu'une ſeule muſcade & on eſcamote l'autre, en feignant de la mettre avec celle qu'on a pris de la main gauche*) ; remarquez qu'il n'y a rien ſous ce gobelet A, ni ſous l'autre C : (*on introduit dans ce dernier la muſcade qu'on a eſcamoté.*) Je commande à l'une des muſcades qui ſont dans le gobelet du milieu de paſſer ſous l'un ou l'autre de ces deux gobelets A & C, la voilà déja partie. (*on leve le gobelet* B *pour faire voir qu'il n'y a plus qu'une muſcade, & prenant de la main droite la muſcade qui eſt deſſous, on la fait voir & on la remet* (II) *ſous ce même gobelet* B) : voyons dans quel gobelet elle eſt paſſée ; (*on leve d'abord le gobelet* A *& on y introduit la muſcade qu'on a ôtée du gobelet* B) ; la voici ſous celui-ci C, (*on leve ce gobelet*) ; je commande à l'autre muſcade de paſſer ſous ce gobelet A, (*on le leve, & on fait voir qu'elle y eſt paſſée* (1).

(1) Ce tour ſe fait ordinairement avec trois muſcades, mais il eſt plus extraordinaire avec deux.

XI. RECREATION.

Avec ces deux Muſcades, une troiſieme qu'on fait voir & une quatrieme cachée dans la main.

Faire paſſer trois Muſcades ſous un même gobelet.

TOUT ceci n'eſt que bagatelle, je vais vous faire voir bien autre choſe avec trois muſcades; (*on tire une troiſieme muſcade de ſa gibeciere, on la poſe ſur la table, & on en cache une quatrieme dans ſa main*) faites attention qu'il n'y a rien ſous aucun de ces gobelets; (*on les leve & on introduit la muſcade ſous le gobelet* C) je prends cette premiere muſcade & je la jette (IX) au travers ce gobelet C; remarquez qu'elle eſt paſſée; (*on leve* (X) *le gobelet de la main droite*) je prends cette deuxieme muſcade, & je la jette (IX) au travers ce même gobelet, la voilà paſſée; (*on leve* (X) *encore le gobelet*) je prends la troiſieme & la fais paſſer de même, (*on éleve* (X) *le gobelet, & on fait voir qu'elles ſont paſſées toutes les trois.*

XII. RÉCRÉATION.

Avec les trois Muſcades reſtées ſous le gobelet & celle qu'on tient cachée dans ſa main.

Faire paſſer deux Muſcades d'un gobelet dans un autre, au choix d'une perſonne, ſans toucher aucun des gobelets.

En voici un autre où je n'ai jamais pu rien comprendre, & qui va bien vous étonner, (*on leve le gobelet* C, *& on ôte les trois muſcades qui y ſont reſtées, on les poſe ſur chaque gobelet, & en levant ce gobelet* C, *on y introduit la quatrieme muſcade qu'on tenoit cachée dans ſa main*); je prends cette muſcade, (*celle qui eſt ſur le gobelet* B) & je la mets (II) ſous ce même gobelet; je prends celle-ci, (*celle du gobelet* A) & je la poſe (I) ſous ce même gobelet, (*on y met auſſi celle qu'on tient cachée dans ſa main*): je prends cette derniere & je la jette (IX) au travers ce troiſieme gobelet C, & pour vous faire voir que je ne vous trompe point, la voilà paſſée; (*on leve* (X) *le go-*

belet C *& on y introduit la muſcade qu'on a dans la main & qu'on vient d'eſcamoter*) remarquez bien qu'il y en a actuellement une ſous chaque gobelet, dans lequel de ces deux gobelets A & C voulez-vous que paſſe celle qui eſt dans celui du milieu? (*on leve le gobelet que l'on a choiſi qu'on ſuppoſe être celui* C, *& on fait voir qu'il y en a deux*) Je reprends ces deux muſcades & les remets ſous ce gobelet C, (*on n'en met effectivement qu'une*) remarquez qu'il n'y en a plus ſous ce gobelet B, (*On y introduit la muſcade qu'on vient d'ôter & on fait voir qu'on n'en a aucune dans ſes mains*). Je commande à une des deux qui ſont ſous ce gobelet C, d'aller joindre celle qui eſt ſous celui-ci A; remarquez qu'elle y eſt paſſée, (*on leve le gobelet* C, *& on remet ces deux muſcades ſur ce méme gobelet, on leve celui* C *pour faire voir qu'il n'y en a plus qu'une ſeule & on la remet ſur ce méme gobelet; on ne leve pas le gobelet* B *ſous lequel reſte une muſcade.*

XIII. RECREATION.

XIII. RECREATION.

Avec les trois Muſcades qu'on a poſées ſur les gobelets & celle qui eſt reſtée cachée ſous le gobelet du milieu.

Faire paſſer ſous un même gobelet les Muſcades miſes ſous les autres.

Je prends cette muſcade, (*celle qui eſt ſur le gobelet* C) & je la mets (II) ſous ce même gobelet : je lui ordonne de paſſer dans celui du milieu ; la voilà paſſée, (*en levant ce gobelet* B, *on y introduit la muſcade qu'on vient d'eſcamoter*) ; je prends celle-ci, (*une des deux miſes ſur le gobelet* A) je la mets (II) ſous ce même gobelet C, & je lui ordonne de paſſer dans ce gobelet B ; la voilà paſſée, (*en levant ce gobelet on y introduit une troiſieme muſcade*) ; je prends cette troiſieme muſcade, je la mets (II) ſous ce gobelet C & je lui commande de paſſer dans ce gobelet B, le long de la table & à la vue des Spectateurs ; (*on prend la baguette dans la main gauche pour feindre d'indiquer le chemin qu'elle tient entre ces deux gobelets*) ;

vous ne la voyez donc pas ? la voici, (*on la tire* (VIII) *du bout du bâton qui ſemble l'indiquer*); allons, paſſez vîte; (*on la jette* (IX) *au travers le gobelet* B, *& on fait voir qu'elles y ſont toutes les trois & qu'il n'y a rien ſous les deux autres; on poſe enſuite les trois muſcades ſur la table, & on tient l'autre cachée dans ſa main.*

XIV. RECREATION (1).

Avec les trois Muſcades reſtées ſous la table & celle qu'on tient cachée dans ſa main.

Multiplication des Muſcades.

S'IL y a dans cette compagnie quelques perſonnes qui croyent aux Sorciers, je leur conſeille de n'en pas voir davantage, ce que je vais faire étant beaucoup plus ſurprenant.

(1) Pour faire cette Récréation, il faut avoir un vaſe de fer-blanc, (Figure premiere, Planche dixieme) au fond duquel il y ait une baſcule A qui puiſſe tomber à volonté, c'eſt-à-dire, en le renverſant ſur la table, au moyen d'une petite détente placée au bas d'une de ſes anſes B: on introduit d'avance, entre ſon fond & cette baſcule, une douzaine de Muſcades.

Je poſe (I) ces trois muſcades ſous ces trois gobelets ; j'ôte (VII) cette premiere muſcade (*celle qui eſt ſous le gobelet* C) & je la mets (II) dans ce vaſe ; j'ôte celle-ci & je la mets (II) dans ce même vaſe ; j'ôte (VII) cette troiſieme (*celle qui eſt ſous le gobelet* A) & je la mets (II) de même ; (*à chaque fois qu'on leve un des gobelets pour ôter la muſcade, on y introduit celle qui reſte toujours cachée dans la main droite, deſorte qu'après avoir feint de jetter ces trois muſcades dans le vaſe, il s'en trouve encore une ſous chaque gobelet ; au moyen de quoi on leve de nouveau le gobelet* C, *& on ôte la muſcade qui eſt deſſous, & ainſi de ſuite juſqu'à ce qu'on ait feint d'en ôter une douzaine*), vous vous imaginez peut-être que je me ſers toujours des mêmes muſcades, mais afin de vous prouver le contraire, les voici toutes, (*on renverſe le vaſe, afin d'en faire ſortir les douze muſcades qui y ont été cachées*).

Nota. *Si ce vaſe eſt bien fait, on peut le faire voir intérieurement & le renverſer même ſur la table avant de faire cette Récréation, afin qu'on ne ſoupçonne pas qu'on les y ait inſérées d'avance.*

XV. RECREATION.

Avec les trois Muſcades reſtées ſous chacuns des gobelets, & celle qui eſt cachée dans la main.

Faire paſſer une Muſcade ſous chacun des trois gobelets.

JE mets toutes ces muſcades dans ma poche; je prends (VI) celle-ci, (*celle qu'on tenoit cachée dans ſa main*) & je la fais paſſer au travers de la table ſous ce premier gobelet C, (*on l'eſcamote*); j'en prends une autre dans ma gibeciere, (*on montre cette méme muſcade*) je la fais paſſer de même au travers celui ci B, (*on l'eſcamote encore*), j'en prends une troiſieme, (*on montre encore cette méme muſcade*) & je la fais paſſer ſous ce dernier gobelet A, (*on l'eſcamote*); les voici paſſées toutes les trois: (*on abaiſſe les gobelets & en les relevant on introduit la muſcade qu'on a dans la main ſous le gobelet* B, *on remet les trois muſcades ſur les trois gobelets*).

XVI. RECREATION.

Avec les trois Muſcades miſes au deſſus de chaque gobelet & celle qu'on a introduit ſous le gobelet du milieu.

Retirer deux Muſcades au travers un méme gobelet (1)

N'EMPLOYONS plus que deux muſcades; (*on prend celle qui eſt ſur le gobelet* C *& on la met* (II) *dans ſa gibeciere*; *on prend dans les doigts de la main gauche celle qui eſt ſur le gobelet* B, *on la montre, & de l'autre main on couvre du méme tems le gobelet* B *avec celui* C, *en y faiſant paſſer* (IV) *celle qu'on a feint de mettre dans ſa gibeciere : on prend la muſcade qui eſt ſur le gobelet* A *avec la main droite, & montrant de chaque main ces deux muſcades, on dit*): voici donc deux muſcades, je les mets (II) ſous ce gobelet A, (*on n'y met effectivement que celle qu'on tient de la main gauche*), je tire une de ces

(1) Ce coup ne ſert que de préparation à celui qui ſuit.

deux muſcades au travers ce même gobelet A, (*on la fait voir & on la met au-deſſus du gobelet* C, *on leve le gobelet* A *& on prend la muſcade qui eſt deſſous avec la main droite, & on ajoute*), il n'en reſte plus qu'une, (*on la remet* (II) *ſous le gobelet*), je tire (VIII) cette autre muſcade, (*on leve le gobelet & on fait voir qu'elle n'y eſt plus : on prend enſuite une des deux muſcades qui ſemblent reſter ſeules & on la met* (II) *dans ſa gibeciere, en diſant*); je remets celle-ci dans ma gibeciere.

XVII. RECREATION.

Avec une muſcade qui ſe trouve cachée ſous le gobelet du milieu, une autre qui ſe trouve ſous celui qui le couvre celle qui eſt reſtée dans la main & une quatrieme qui eſt ſur la table.

Faire paſſer une même Muſcade ſucceſſivement au travers les trois gobelets.

JE vais maintenant faire un très-joli tour avec cette ſeule muſcade (1), j'avois oublié

(1) Le coup qui précede a dû faire penſer aux Spectateurs qu'on ne joue plus qu'avec une ſeule muſcade.

de vous le faire voir au commencement du jeu : je couvre (XI) ces gobelets ; (*on met le gobelet* A *ſur ceux* C *&* B) je prends (VI) cette muſcade & je la jette (IX) au travers ce premier gobelet ; (*on leve* (X) *le gobelet* A *avec la main droite, on fait voir qu'elle eſt paſſée entre celui* C *& celui* A, *& on le remet à ſa place en y introduiſant celle qu'on a dans ſa main*) : je prends (VI) cette même muſcade, & je la jette (IX) au travers cet autre gobelet C ; (*on leve* (X) *le gobelet* C, *on fait voir qu'elle eſt paſſée, on y introduit celle qu'on a dans ſa main & on le remet à ſa place*) ; je reprends (VI) encore cette même muſcade, & je la jette (IX) au travers de ce dernier gobelet B, (*on leve* (IX) *ce gobelet* B, *on ôte la muſcade qui eſt au-deſſous avec la main gauche, on la poſe ſur la table, & remettant le gobelet à ſa place, on y introduit la muſcade qu'on a dans ſa main.*)

XVIII. RECREATION.

Avec les trois Muſcades qui ſont ſous les gobelets, celle qu'on a mis ſur la table, & deux qu'on prend dans ſa gibeciere.

Faire paſſer ſous un gobelet les Muſcades miſes ſous les deux autres, ſans lever ces derniers.

REPRENONS à préſent la ſuite du jeu que j'ai interrompu, & continuons à jouer avec trois muſcades, (*on prend à cet effet deux muſcades dans ſa gibeciere* (1), *& on les met avec celle qui eſt reſtée ſur la table au-deſſus de chaque gobelet*) : je prends (VI) cette muſcade, (*celle qui eſt ſur le gobelet* C) je la jette (IX) au travers ce gobelet C; la voilà paſſée : (*on leve* (X) *le gobelet, on la fait voir & on y introduit celle qu'on a dans la main*) : je prends (VI) celle-ci, (*celle qui eſt ſur le gobelet* B) je la jette (IX) au travers ce gobelet B, (*on leve ce gobelet de la main gauche, on fait voir qu'elle eſt paſſée & on la recouvre*) : je retire (VIII)

(1) On joue ce coup avec ſix muſcades, quoiqu'on faſſe entendre qu'on ne joue qu'avec trois.

cette muſcade de ce même gobelet B & je la jette (IX) au travers celui-ci C; remarquez qu'elle eſt paſſée: (*on leve* (X) *le gobelet* C, *on fait voir qu'il y en a alors deux & on y introduit celle qu'on a dans la main*): je prends (VI) cette muſcade, (*celle qui eſt ſur le gobelet* A) & je la jette (IX) au travers ce même gobelet A, la voilà paſſée, (*on leve ce même gobelet de la main gauche, on la fait voir & on la recouvre*): je tire (VIII) cette muſcade de ce gobelet A & je la jette (IX) au travers celui-ci C; la voilà paſſée: (*on leve* (X) *ce gobelet* C, *on fait voir les trois muſcades & on y introduit celle qu'on a dans la main; on met ces trois muſcades ſur la table.*

XIX. RECREATION.

Avec les trois Muſcades qui ſont reſtées ſous les gobelets, & les trois autres qui ſont ſur la table.

Faire paſſer ſéparément les trois Muſcades au travers de chaque gobelet.

On met de nouveau les trois muſcades qui ſont ſur la table au-deſſus de chaque gobelet); je prends celle-ci, (*celle qui eſt ſur*

le gobelet C) je la jette (IX) au travers ce même gobelet; la voilà paſſée: (*on leve* (X) *ce gobelet, on ôte* (VII) *la muſcade, en faiſant voir qu'elle eſt paſſée & on y introduit celle qu'on a dans ſa main; on remet cette muſcade ſur le même gobelet*); je prends celle-ci (*celle qui eſt ſur le gobelet* B) & je la jette (IX) au travers ce même gobelet, (*on fait voir qu'elle eſt paſſée, on l'ôte* (VII), *& on introduit ſous ce gobelet la muſcade qu'on a dans ſa main; on met de même cette muſcade ſur ce gobelet*): je prends cette derniere, (*celle qui eſt ſur le gobelet* A) & je la jette (IX) au travers ce troiſieme gobelet; A la voilà paſſée: (*on leve ce gobelet* A, *on ôte* (VII) *& on fait voir la muſcade, on y introduit de même celle qu'on a dans ſa main; on met cette premiere au-deſſus du gobelet* A *& il n'en reſte pas dans la main*); remarquez que je n'ai que ces trois muſcades, (*on fait voir ſes mains*).

XX. RECREATION.

Avec les trois Muſcades reſtées ſur la table, & celles qui ſont ſous chaque gobelet.

Les muſcades ayant été remiſes dans la gibeciere, les faire retourner ſous les gobelets.

Je prends ces trois muſcades & je les remets dans ma gibeciere, (*on en garde une dans ſa main*). Voilà à quoi ſe réduit tout ce que j'avois à vous faire voir pour vous amuſer: je ſavois encore quelques tours fort jolis, mais je les ai oubliés : (*on feint de réver un moment*): ah! je m'en rappelle encore deux ou trois fort plaiſans; allons meſdemoiſelles les muſcades, revenez ſous les gobelets; (*on abaiſſe les gobelets*): voyez comme elles ſont alertes & obéiſſantes en même-tems; (*on les recouvre avec leurs gobelets*).

XXI. RECREATION.

Avec les trois Muſcades qui ſont ſous les gobelets & celle qu'on a dans ſa main.

Faire paſſer les Muſcades au travers deux gobelets.

JÔTE (VII) cette muſcade, (*celle qui eſt ſous le gobelet* C); je le couvre (*avec celui* B, *& en faiſant paſſer* (III) *l'autre muſcade qu'on a dans la main droite entre ces deux gobelets*), je prends (VI) cette muſcade (*celle qu'on tient dans la main gauche*) & je la jette (IX) entre ces deux gobelets B & C; la voilà paſſée: *on leve* (X) *le gobelet, on fait voir qu'elle eſt paſſée, & on introduit celle qu'on a dans ſa main*), je prends cette autre muſcade, (*celle qui étoit ſous le gobelet* B) & je la jette (IX) de même au travers de ces deux gobelets C & B; la voilà encore paſſée; (*on leve* (IX) *encore le gobelet & faiſant voir qu'il y a deux muſcades, on y introduit* (III) *la troiſieme*); je prends cette derniere muſcade, (*celle qui eſt ſous le gobelet* A) je recouvre (*avec la main*

gauche) ces deux gobelets B & C, & je jette (IX) cette troiſieme muſcade au travers ces deux gobelets ; les voici paſſées toutes les trois, (*on leve les deux gobelets & on fait voir les trois muſcades, on recouvre le gobelet* C *avec les deux autres.*)

XXII. RECREATION.

Avec les trois Muſcades qui ſont ſur le gobelet C, & celle qu'on a dans la main.

Retirer trois Muſcades au travers de deux gobelets.

Je tire (VIII) la premiere muſcade, & je la mets (II) dans la gibeciere : je tire (VIII) de même la deuxieme, & je la mets (II) auſſi dans ma gibeciere : je tire (VIII) la troiſieme, & je la mets dans ma gibeciere, (*on y met effectivement celle qu'on avoit dans la main*) obſervez qu'elles ne ſont plus ſous les gobelets, (*on leve le gobelet* A *de la main gauche & on le met à ſa place, on éleve avec la main droite le gobelet* C *en le ſoutenant avec le gobelet* B *qu'on tient de la main gauche, on abaiſſe précipitamment & un peu*

de côté celui B, *& en même-tems on poſe celui* C *ſur la table, ſous lequel ſe trouvent auſſitôt les trois muſcades qui n'ont pas eu le tems de ſe répandre.*)

XXIII. RECREATION.

Avec les trois Muſcades reſtées ſous le gobelet du milieu & trois autres qu'on prend dans ſa gibeciere.

Faire paſſer d'un même coup trois Muſcades au travers un gobelet.

JE reprends encore trois muſcades, (*on les prend dans ſa gibeciere, & on les met au-deſſus du gobelet* B *qu'on recouvre avec le gobelet* A), je leur ordonne de diſparoître & de paſſer ſous cet autre gobelet C; (*on retire précipitamment avec la main gauche le gobelet* B, *comme on a fait à la Récréation précédente, en laiſſant au milieu du jeu le gobelet* C, *ſous lequel ſe trouvent trois muſcades*); les voici déja ſous ce gobelet, (*ſous celui* C *qui ſe trouve au milieu des deux autres. On les ôte; & les remettant ſur ce même gobelet, on les fait retourner de la*

même maniere ſous le gobelet C; *on prend enfin les trois muſcades, & les mettant dans la gibeciere, on feint de les faire paſſer au travers la table ſous le gobelet où ſont reſtées les trois autres, on remet encore deux de ces trois dernieres muſcades dans ſa gibeciere & on y prend deux muſcades blanches qu'on met ſur la table.*

XXIV. RÉCRÉATION.

Avec la Muſcade noire reſtée ſur la table, deux autres Muſcades blanches (1) & une noire qu'on tient cachée dans ſa main.

Faire paſſer trois Muſcades d'un gobelet dans un autre.

FAISONS maintenant un tour pour prouver que je n'eſcamote pas les muſcades : il n'y a rien ſous ce gobelet C, (*on y introduit la muſcade noire qu'on a dans ſa main*) il n'y a pas grand choſe ſous celui-ci B, j'y poſe ces trois muſcades : (*les trois muſcades qui ſont ſur la table dont on eſcamote une*

(1) On ne noircit pas celles-ci à la chandelle, on les frotte avec un peu de craye.

blanche) il n'y a rien non plus ſous ce troiſieme gobelet A, (*on y introduit cette muſcade blanche*) j'ordonne à une des deux muſcades blanches qui ſont ſous ce gobelet B de paſſer ſous celui-ci A: (*on leve le gobelet* B *& on prend la muſcade blanche dans les doigts de la main gauche, & la noire dans ceux de la droite, on les fait voir en diſant*); remarquez qu'il n'y a plus qu'une blanche: je remets ces deux muſcades ſous ce gobelet B; (*on n'y met effectivement que la blanche, & on eſcamote la noire en feignant de la mettre avec celle de la main gauche*), & la voilà paſſée ſous ce gobelet A; (*on leve le gobelet* A, *& on y introduit cette muſcade noire*): je commande maintenant à la muſcade noire de paſſer ſous ce gobelet A, (*on leve le gobelet* B, *on prend dans les doigts de la main droite la muſcade qui y eſt, & on la fait voir*): je la remets (II) ſous ce gobelet, (*on l'eſcamote*) & je vous fais voir qu'elle eſt paſſée ſous celui-ci A, (*on y introduit la muſcade blanche*); j'ordonne enfin à la muſcade blanche qui eſt ſous ce gobelet B de paſſer dans celui-ci A; la voilà pareillement paſſée, (*on leve le gobelet* A, *& on met les trois muſcades ſur chaque gobelet, la noire ſur celui du milieu.*)

XXV.

XXV. RECREATION.

Avec les trois Muſcades miſes au-deſſus des gobelets, & celle qui a été inſérée ſous un d'eux au coup précédent.

Faire changer la couleur des Muſcades.

S'IL y a ici quelqu'un qui ſache jouer des gobelets, il doit bien voir qu'il n'eſt pas poſſible de faire ce tour par la méthode ordinaire & avec ſeulement trois muſcades; cependant je n'en ai pas davantage; (*on montre ſes mains*) je prends cette muſcade blanche (*celle qui eſt ſur le gobelet* C), & je la jette (IX) au travers ce gobelet; (*le même gobelet* C *ſous lequel on a laiſſé une muſcade noire à la Récréation précédente*) je prends cette muſcade noire (*des doigts de la main gauche*); il n'y a rien ſous ce gobelet B (*on y introduit la muſcade blanche*); je la jette (IX) au travers ce gobelet B; (*on reprend à cet effet cette muſcade dans les doigts de la main droite*): je prends cette autre muſcade blanche; (*avec les doigts de la main gauche*); il n'y a rien ſous ce gobelet A; (*on y intro-*

duit la muſcade noire) ; je la jette (IX) au travers ce gobelet A; (*on la reprend dans les doigts de la main droite pour l'eſcamoter*) remarquez qu'elles ont toutes changées de couleur, (*on recouvre chacune des trois muſcades avec leurs gobelets.*)

XXVI. RECREATION.

Avec les trois Muſcades qui ſont reſtées ſous les gobelets, deux boules blanches & une noire qu'on prend tour à tour dans ſa gibeciere.

Faire changer les Muſcades de groſſeur.

J'ÔTE la muſcade blanche qui eſt ſous ce gobelet C, (*on la prend avec les doigts de la main gauche, & on leve le gobelet avec la droite, en y introduiſant* (1) *une boule*

(1) On retient cette boule dans ſa main avec le quatrieme & le petit doigt, & on leve le gobelet de même que lorſqu'on y introduit les muſcades; en abaiſſant enſuite le gobelet, on avance en même tems le poignet pour y introduire cette boule. Ces boules doivent être remplies de crin ou de catton, afin qu'elles ne faſſent pas de bruit.

blanche qu'on a pris dans ſa gibeciere), je la fais repaſſer au travers de la table ſous ce même gobelet, (*on reprend cette muſcade dans la main droite, & en mettant la main ſous la table, on la met auſſi dans ſa gibeciere où l'on prend une boule noire*), j'ôte celle-ci (*celle du gobelet* B, *dans lequel on introduit cette même boule noire*) & je la fais repaſſer auſſi au travers de la table, (*on prend une boule blanche*) j'ôte celle qui eſt ſous ce dernier gobelet A, (*on introduit cette boule*) je la fais repaſſer de même au travers de la table, & les voici toutes les trois, (*on les fait voir & on les recouvre de leurs gobelets.*

XXVII. RECREATION.

Avec les trois Boules qui ſont ſous les gobelets, deux autres boules noires & une blanche qu'on prend tour à tour dans ſa gibeciere.

Faire paſſer les Boules d'un gobelet dans l'autre.

REMARQUEZ bien qu'il y a deux boules blanches ſous ces deux gobelets A & C, & une noire ſous celui-ci, (*on leve les gobelets*)

je recouvre ces trois boules, (*on les recouvre chacune de leurs gobelets*) je fais ſortir au travers la table la boule blanche qui eſt ſous ce gobelet C, (*on prend une boule blanche dans ſa gibeciere* (1): la voici, (*on la montre*) je remets cette premiere boule dans ma gibeciere; (*on la met effectivement*) & il n'y a plus rien ſous ce gobelet C, (*on le leve en retenant la boule avec le petit doigt*) j'ôte cette boule, (*celle qui eſt ſous le gobelet* A) & je la fais paſſer au travers de la table ſous ce gobelet C; (*on prend une boule noire dans ſa gibeciere*) la voilà paſſée, (*on leve le gobelet* C *pour l'ôter & la faire voir, & on y introduit cette boule noire*) je remets cette autre boule blanche dans ma gibeciere, & je commande à la noire qui eſt ſous ce gobelet B de paſſer ſous celui-ci; elle n'eſt plus ſous ce gobelet, (*on leve le gobelet* B, *en ſoutenant la boule qui y eſt reſtée avec le petit doigt*) & la voilà déja paſſée; (*on leve le gobelet* C, *& on fait voir la boule; on prend enſuite cette boule dans ſa main gauche, on*

(1) Pour ne pas ſe tromper, on doit avoir mis dans une poche ſéparée de ſa gibeciere les boules noires, & dans une autre les blanches.

la jette en l'air, on la retient dans la main droite, & feignant de la jetter en l'air une deuxeme fois, on la laiſſe tomber dans ſa gibeciere ; on leve les yeux en haut, & on les abaiſſe comme ſi on la voyoit retomber ſur le gobelet B ; *on leve ce gobelet ſous lequel étoit une boule noire & on dit*) . la voici qui eſt encore paſſée au travers ce gobelet.

AMUSEMENS

QUI ONT RAPPORT A LA GIBECIERE.

PREMIERE RECREATION.

Faire trouver une Carte dans un Œuf.

ROULEZ une carte le plus ſerré que vous pourrez, & introduiſez-la vers A dans un petit bâton A B, (Figure deuxieme, Planche dixieme.) ſemblable à celui dont on ſe ſert pour jouer des gobelets, excepté qu'il doit y avoir dans toute ſa longueur un trou d'environ trois lignes de diametre, afin qu'une petite baguette C de même longueur, terminée par un bouton D ſemblable à celui A, puiſſe y couler librement.

Faites tirer par une perſonne une carte ſemblable à celle qui a été cachée dans ce bâton, & faites-lui remettre dans le jeu ; préſentez lui enſuite pluſieurs œufs, & demandez-lui dans lequel elle ſouhaite que ſe trouve la carte qu'elle a tirée : prenez alors le bâton en le tenant par le côté B, caſſez l'œuf choiſi avec celui A, & enfonçant un peu le bâton dans l'œuf, pouſſez ſubtilement le bouton B avec la paume de la main, afin d'y faire gliſſer la carte ; ouvrez entierement l'œuf, & déroulant la carte que vous y avez introduite, faites-lui voir que c'eſt celle qu'elle a choiſie dans le jeu.

Nota. *Il faut eſcamoter ſubtilement la carte qui a été tirée, afin de faire voir qu'elle n'eſt plus dans le jeu.*

II. RECREATION.

La Carte dans une Bague.

FAITES faire une bague à deux chatons oppoſés entre eux A & B, (Figure troiſieme, Planche dixieme) dont l'un & l'autre ſoient garnis d'une pierre ou criſtal rectangulaire

de même grandeur ; diſpoſez l'une de ces deux pierres de façon qu'on puiſſe y appliquer par-deſſous la figure d'une Carte peinte en petit ſur un papier : que l'anneau de cette bague ſoit aſſez grand pour qu'elle puiſſe tourner facilement dans le troiſieme ou quatrieme doigt de la main gauche.

RECREATION.

On fait tirer par une perſonne une carte ſemblable à celle qu'on a introduite ſous l'une des deux pierres de cette bague & on lui dit de la brûler à une bougie ; pendant cet intervalle, on fait voir cette bague qu'on a au doigt, en ne préſentant que le côté où ſe trouve la pierre ſous laquelle n'eſt point la petite carte ; on prend enſuite avec le doigt de la main droite un peu de cendre de la carte brûlée, & ſous le prétexte d'en frotter la pierre, on fait retourner la bague dans ſon doigt, on la montre enſuite du côté où eſt la petite carte, & on y fait remarquer la carte qui a été brûlée qu'on ſuppoſe avoir fait reparoître par le moyen de ces cendres.

III. RECREATION.

Faire paroître dans une Lunette pluſieurs Cartes qui ont été tirées d'un jeu.

FAITES tourner une Lunette d'yvoire tranſparente, de telle forme que vous voudrez, excepté qu'il faut que la place du verre objectif ſoit couverte, & que le verre oculaire n'ait que deux pouces de foyer, afin qu'une petite carte de huit à dix lignes de longueur étant miſe au fond (1) de cette Lunette, paroiſſe pour lors de la grandeur d'une carte ordinaire.

Ayez un jeu de cartes dans lequel il y ait une carte plus large, & ſemblable à celle que vous avez inſérée dans la Lunette ci-deſſus: ayant mêlé le jeu, faites tirer cette carte qu'il vous ſera facile de reconnoître & de préſenter de préférence; lorſque la perſonne aura vu ſa carte, donnez-lui le jeu afin qu'elle y remette elle-même cette carte, & qu'elle mêle le jeu; reprenez le jeu & faites

(1) Le fond de cette Lunette doit être noir, afin que la Carte ſoit plus apparente.

encore tirer cette même Carte à une autre perſonne (1), dites-lui de la remettre de même dans le jeu ; préſentez enſuite la Lunette à la premiere perſonne, & demandez-lui ſi elle y voit ſa carte, elle répondra tout ſimplement *oui ;* montrez cette même Lunette à la ſeconde perſonne, en lui faiſant ſemblable queſtion à laquelle elle répondra de même.

Nota. *Il faut ſur le champ amuſer avec une autre Récréation, afin d'éviter que ces deux perſonnes venant à nommer leurs cartes n'empêchent par là le reſte des Spectateurs de s'imaginer que les deux cartes qui ont été vues dans la Lunette ſont différentes l'une de l'autre.*

---

(1) Il ne faut pas la faire tirer à une perſonne qui ſoit placée auprès de celle qui a tirée la premiere Carte.

IV. RECREATION.

Une perſonne ayant tirée une Carte dans un jeu dont on a fait enſuite ſix tas, lui faire indiquer par le point d'un Dez jetté ſur la table, quel eſt le tas où elle doit ſe trouver.

PRÉPARATION.

AYEZ un jeu compoſé de trente-ſix cartes dans lequel il y ait ſeulement ſix différentes cartes répétées ſix fois; diſpoſez le jeu de maniere que chacune de ces ſix différentes cartes ſoient rangées de ſuite, & que la derniere de chacune d'elles ſoit une carte large.

Le jeu étant ainſi diſpoſé, on pourra faire couper tant de fois qu'on voudra ſans en déranger l'ordre, pourvu qu'à la derniére fois on coupe à une des cartes larges, & ſi l'on en fait enſuite ſix tas en coupant aux endroits où ſont les cartes larges, chacun d'eux contiendra des cartes ſemblables.

On donnera à tirer dans ce jeu une carte quelconque, & on la fera remettre adroitement dans celui de ces ſix tas où elle aura

été choiſie ; on coupera le jeu en ſix parties pour en faire ſix tas comme il vient d'être dit, & préſentant un dez à une perſonne, on la préviendra que le point qu'elle amenera doit indiquer celui de ces ſix tas dans lequel doit être ſa carte, on levera le tas (1) qui ſe rapportera au point amené, & on lui fera voir ſa carte.

V. RECREATION.

Trouver à la pointe de l'Epée, & les yeux bandés, une Carte qui a été tirée d'un jeu.

On fait tirer une carte, & coupant le jeu, on la fait mettre ſous la carte large & on a attention en le mêlant de la faire venir au-deſſus du jeu ; on poſe le jeu à terre (2) & on étale les cartes de maniere qu'on puiſſe remarquer l'endroit où ſe trouve la carte tirée : on ſe fait bander les yeux avec un mouchoir, ce qui n'empêche pas qu'on ne voye le jeu, attendu que la vue peut ſe porter en bas : on

(1) Ces tas doivent être rangés de ſuite ſur la table.

(2) On peut même jetter le jeu à terre, de maniere que les Cartes s'étallent d'elles mêmes.

éparpille les cartes avec la pointe de l'épée ; ſans perdre de vue celle qui a été choiſie, on la pique & on la fait voir : on peut également donner à tirer deux ou trois cartes qu'on fera mettre ſous la carte large & enſuite revenir au-deſſus du jeu (1), & alors on remettra à chaque perſonne la carte qu'elle aura tirée, en la lui préſentant demême à la pointe de l'épée ; il ſuffit de ſe ſouvenir de l'ordre dans lequel elles ont été choiſies.

VI. RECREATION.

La Carte changeant ſous les doigts.

PRÉPARATION.

EFFACEZ un des points d'un trois de cœur (Figure quatrieme, Planche dixieme) & gardez cette carte dans votre poche de maniere qu'en la prenant vous puiſſiez reconnoître le côté A.

Ayez un jeu de carte de Cadrille, au-deſſous duquel ſoient l'as & le trois de cœur, faites ſauter la coupe pour les faire revenir au mi-

(1) Si l'on fait faire ſauter la coupe, il n'eſt pas beſoin de Carte large.

lieu du jeu & faites-les tirer forcément à un Cavalier & à une Dame, auxquelles vous donnerez enſuite le jeu pour qu'elles puiſſent y remettre elles-mêmes leurs cartes & le mêler : pendant ce tems, prenez adroitement la carte qui eſt dans votre poche, cachez-la ſous votre main, & en reprenant le jeu, poſez-la au-deſſus; faites ſauter la coupe & tirez cette carte du milieu du jeu: préſentez-la à celui qui a tiré le trois de cœur, (en cachant avec le doigt *index* l'endroit B, afin qu'elle s'imagine voir le trois de cœur) & demandez-lui: *eſt-ce votre carte*? il répondra *oui*; reprenez-la avec les deux doigts de la main gauche, & cachant le point A, montrez-la à la perſonne qui a tirée l'as de cœur, en lui diſant: *ce n'eſt donc pas la vôtre, Madame?* elle répondra, *c'eſt la mienne;* vous direz alors, *cela ne ſe peut pas,* & vous ajouterez en la montrant de nouveau à la premiere perſonne: *Monſieur dit que c'eſt la ſienne;* il répondra, *ce n'eſt plus elle :* vous ferez voir enſuite le trois de cœur à cette Dame, en diſant : *je ſavois bien que c'étoit la carte de Madame,* elle dira : *ce n'eſt plus la mienne;* vous ajouterez, *vous voulez donc me tromper, moi qui trompe les autres,* & frappant avec le

doigt ſur la carte, vous leur ferez voir l'une après l'autre les deux cartes qu'elles ont tirées en diſant : *voici votre carte & voilà la vôtre.*

Nota. *On doit, à chaque fois qu'on veut faire changer la carte, la prendre dans les doigts de l'autre main.*

VII. RÉCRÉATION.

L'Entonnoir.

CONSTRUCTION.

FAITES faire un double entonnoir de fer-blanc, (Figure cinquieme, Planche dixieme), dont la ſurface intérieure A & l'extérieur B ſoient ſoudées enſemble de maniere que l'eau contenue entre elles ne puiſſe s'écouler que par une petite ouverture faite vers C où la ſurface intérieure joint l'ajuſtage D : ajuſtez-y une anſe vers le haut de laquelle vous ménagerez un très-petit trou E qui doit communiquer au vuide intérieur de cet entonnoir.

EFFET.

Lorſque vous emplirez d'eau cet entonnoir,

en en bouchant avec le doigt l'extrémité de l'ajuſtage D, l'eau ſe répandra auſſi entre les deux ſurfaces A & B, & ſi ayant bouché enſuite le trou E avec le doigt, vous débouchez celui D, l'eau contenue dans la partie A & B s'écoulera, & celle renfermée entre ces deux ſurfaces y reſtera juſqu'à ce qu'en élevant le doigt pour déboucher le trou E vous y laiſſiez introduire l'air, alors l'eau contenue entre les deux ſurfaces s'écoulera juſqu'à ce que vous l'arrêtiez en poſant de nouveau le doigt ſur ce même trou E.

RECREATION.

Vous emplirez cet entonnoir d'eau ou de vin, & le tenant par l'anſe vous boucherez avec le pouce le trou E, & laiſſerez écouler la liqueur dans un verre & la boirez; prenant enſuite une eſpece d'alene dont la pointe rentre dans le manche, vous feindrez de vous en percer le front, & y poſant auſſitôt l'ouverture de cet entonnoir, vous déboucherez le trou E & il ſemblera que le vin que vous venez de boire ſort par la piquure que vous vous êtes fait.

VIII. RECREATION.

Les petits Piliers.

CONSTRUCTION.

FAITES tourner deux petits piliers A & B, (Figure ſixieme, Planche dixieme) qui ſoient percés dans toute leur longueur, c'eſt-à-dire, depuis A juſqu'en B; percez-les encore ſur le côté vers C & D, afin de pouvoir y introduire un cordon qui communique de l'un à l'autre par les deux trous C & D. (Voyez cette Figure) Introduiſez vers E & E un petit bout de ce même cordon, enſorte qu'il ſemble que ce ſoit le cordon ci-deſſus (que vous ſuppoſez paſſer de C en C) ſoit coupé.

RECREATION.

Ces deux petits piliers étant appliqués l'un auprès de l'autre, on les joint par les côtés B, & tirant le cordon vers F, & le ramenant vers G, on donne à préſumer qu'il paſſe au travers les endroits A & A; on feint enſuite de le couper entre ces deux endroits, & on fait voir les deux petits bouts de cordons

dons E & E : on applique de nouveau ces deux piliers l'un contre l'autre, & on ſuppoſe que le cordon s'eſt repris à l'endroit qui a été coupé.

XI. RECREATION.

Les Boëtes au Millet.

CONSTRUCTION.

FAITES tourner une petite boëte, (Fig. ſeptieme, Planche dixieme) de deux pouces de hauteur, compoſée des trois parties ſéparées A B & C, en telle ſorte que vous puiſſiez l'ouvrir en levant le couvercle A, ou avec lui le deuxieme couvercle B (1) qui doit avoir un petit rebord vers ſa partie ſupérieure, afin d'y pouvoir mettre une petite couche de millet, & qu'il ſemble alors que toute la boëte en eſt remplie : qu'au contraire elle paroiſſe n'en plus contenir lorſqu'on leve enſemble les deux couvercles A & B.

Ayez une autre boëte d'environ trois pou-

(1) Cette boëte doit être faite de maniere qu'on n'apperçoive pas ces différentes ouvertures.

ces de hauteur, (Figure huitieme, Planche dixieme) compoſée des trois parties A B & C: qu'au couvercle A ſoit ajuſtée une eſpece de petite trappe D qui puiſſe s'abaiſſer en appuyant ſur le bouton E, & laiſſe échapper par ce moyen, dans le premier fond G de cette boëte, le millet renfermé dans l'intervalle vuide F de ce couvercle; que la partie B en s'élevant un peu puiſſe laiſſer couler ce même millet dans l'intervalle H, (Voyez la coupe des trois parties ſéparées de cette boëte Figure neuvieme) en ſorte qu'il paroiſſe alors qu'il n'y en a plus dans la boëte. Ayez encore un petit ſac dans lequel vous mettrez du millet.

RECREATION.

Ouvrez la premiere boëte, (Figure ſeptieme) à l'endroit convenable, & faites voir qu'elle eſt pleine de millet, prenez-en même encore un peu dans le ſac, comme ſi vous vouliez l'emplir entierement; fermez-la avec ſon couvercle, & poſez-la ſur la table; ouvrez enſuite l'autre boëte, (Figure huitieme) & faites voir qu'elle n'en contient point; refermez-la, & en la poſant ſur la table, abaiſſez adroitement le bouton E, afin d'y faire

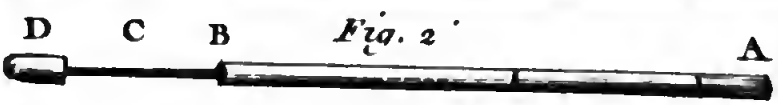


Fig. 2

Fig. 5.

Fig. 3

Figure 1re

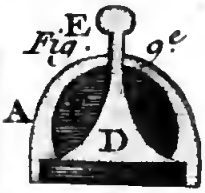


Fig. 9e

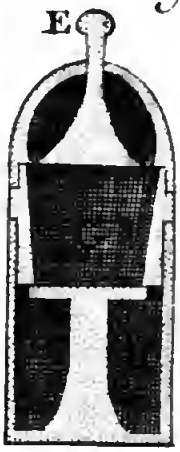
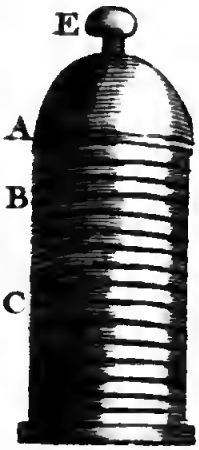


Figure 8e



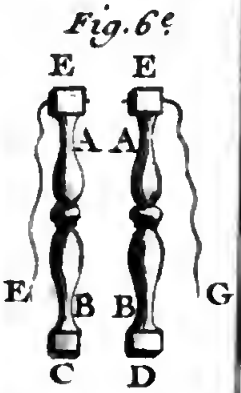
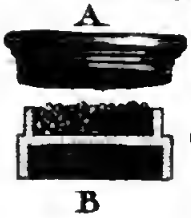


Fig. 6e



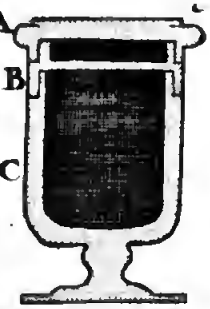


Figure 7.

Fig. 4

leur épaiſſeur, & on applique (1) ſur ces côtés ainſi limés deux pieces de deux liards qu'on a également amincies, enſorte que ces deux pieces n'ayent pas plus d'épaiſſeur qu'une ſeule piece de vingt-quatre ; au moyen de cette préparation, il eſt aiſé de voir qu'il ſuffit de faire voir ces deux pieces, ſoit d'un côté, ſoit de l'autre, pour qu'elles paroiſſent diſſemblables.

RECREATION.

Ayant pris ces deux pieces, & les ayant fait voir d'un ſeul côté, comme ſi l'une d'elles étoit une piece de vingt-quatre ſols & l'autre une de deux liards, on en mettra une dans chaque main de maniere qu'elles y ſoient placées ſur la premiere phalange des doigts du milieu, afin qu'en fermant les mains elles ſe retournent naturellement ; on propoſe enſuite de faire paſſer ſubtilement dans la main droite celle qui eſt dans la gauche, & celle qui eſt dans la main gauche dans la droite, & ouvrant les deux mains, on fait voir que ce changement a eu lieu; on peut propoſer enſuite

(1) On peut les ſouder l'une ſur l'autre ou y mettre trois ou quatre petits rivets pour les joindre enſemble.

de les faire retourner à leurs premieres places, ce qu'on exécutera de la même maniere.

Nota. *Cet Amuſement ne demande pas beaucoup d'adreſſe ; on peut auſſi faire changer ces pieces, en en mettant une des deux dans la main d'une perſonne, pourvu qu'on ait attention en la plaçant dans ſa main à la poſer comme il a été dit, afin qu'elle ſe retourne d'elle-même lorſque cette perſonne fermera la main* (1) ; *on varie par-là cette Recréation, en lui demandant quelle piece elle a dans ſa main, & en lui faiſant voir enſuite que c'eſt tout le contraire : ſi on a mis l'autre piece dans ſa propre main, on lui fait entendre qu'elles ont pris la place l'une de l'autre.*

(1) Il faut, pour ne pas ſe trouver en défaut, fermer ſoi-même la main de celle à qui on remet la piece, & la reprendre auſſitôt qu'elle l'a ouverte, afin qu'elle n'ait pas le tems de s'aviſer de la retourner.

XI. & derniere RECREATION.

Boëtes Magiques.

CONSTRUCTION.

FAITES tourner ſept à huit Boëtes de buis, de la forme d'une tabatiere, & de différentes grandeurs, enſorte qu'elles puiſſent ſe renfermer & entrer ſucceſſivement les unes dans les autres : que la plus petite de toutes ces boëtes ſoit ſeulement de grandeur à pouvoir contenir une petite piece de monnoye ou une bague. Obſervez qu'il eſt néceſſaire qu'elles ferment toutes aſſez aiſément, & que tous leurs fonds puiſſent s'inſérer ſucceſſivement dans celui de la plus grande, de même que tous leurs couvercles dans le plus grand d'entr'eux.

EFFET.

Les fonds & les couvercles de toutes ces boëtes ayant été inſérés les uns dans les autres, ſi on prend tous les couvercles en les ſoutenant avec le doigt, & qu'on les poſe ſur les fonds ainſi aſſemblés, on fermera par ce

moyen toutes ces boëtes auſſi facilement que s'il n'y en avoit qu'une ſeule.

RECREATION.

Ayant mis dans ſa poche, ou dans une gibeciere, ces fonds & leurs couvercles ainſi diſpoſés, & de maniere qu'ils ne puiſſent pas ſe déranger de leur ſituation, on demandera à une perſonne un anneau ou une piece de monnoye, dont on aura par devers ſoi une ſemblable, que l'on tiendra cachée dans ſa main & qu'on ſubſtituera adroitement à celle qui aura été donnée; fouillant enſuite dans ſa poche ſous prétexte d'en tirer cette tabatiere, on placera adroitement cette bague ou cette piece dans la petite boëte, & on refermera auſſitôt le tout; & tirant à l'inſtant cette boëte de la poche, on propoſera d'y faire paſſer la bague ou la piece ſemblable que l'on ſuppoſera tenir dans les doigts de l'autre main; on fera ſemblant de la faire paſſer au travers la boëte, & on l'eſcamotera ſubtilement; on dira enſuite à la perſonne qui l'a donnée d'ouvrir elle même cette boëte pour y prendre cette piece, ce qui lui cauſera d'autant plus de ſurpriſe, que ne pouvant

alors les ouvrir que les unes après les autres, elle ne concevra pas (quand même elle ſuppoſeroit que ce tour n'eſt qu'adreſſe) comment on aura pu, en ſi peu de tems, ouvrir & fermer toutes ces différentes boëtes.

Fin de la cinquieme Partie.

EXPLICATION

Des Planches contenues dans cette cinquieme Partie.

PLANCHE PREMIERE.

FIGURE premiere. La Boëte de l'Oracle merveilleux où ſe renferment les tablettes & dont la couliſſe eſt à demi ouverte.

FIGURE II. La Boëte à charniere qui ſe met au-deſſus de cette Figure premiere, avec ſon cadran & ſon éguille.

FIGURE III. A B C D, une des tablettes, avec ſes diviſions, ſervant de modele pour les douze autres.

FIGURE IV. La même Boëte, Figure deuxieme, vue en-deſſus, avec la diſpoſition des lettres qui indiquent la tablette, au moyen de l'aiguille aimantée cachée ſous le chiffre A B.

FIGURE V. La Boëte de la découverte inconcevable, dans laquelle ſe renferment les huit tablettes A B C D E F G & H, ſur leſquelles on a indiqué la diſpoſition des lames aimantées, eu égard aux mots qui y ſont tranſcrits.

FIGURE VI. La Boëte dont on couvte celle ci-deſſus, où ſont tracés les huit cadrans, autour de chacun deſquels ſont tranſcrits les huit mots du vers Latin qu'on a déſigné ſeulement ici par leur premiere lettre.

PLANCHE II.

FIGURE I. A B C D, la Boëte ſervant pour les quatre

nombres magiques. L & M, les deux ouvertures au travers leſquelles on appérçoit les chiffres. H & I, les pivots ſur leſquels tournent les deux cercles G & F.

FIGURE II. Ces deux cercles vus ſéparément, & la diſpoſition de leurs chiffres.

FIGURE III. NOPQ, le Porte-feuille où l'on a indiqué la direction des deux lames aimantées qui y doivent être inſérées.

FIGURE IV. ABCD, la Boëte aux huit nombres magiques. E, le pivot ſur lequel tourne le cercle. G, le petit bouton qui ſert à le fixer. F, l'ouverture par laquelle on apperçoit le nombre.

FIGURE V. GH, le cercle ci-deſſus, ſur lequel eſt indiquée la poſition des huit nombres.

FIGURE VI. LMNO, le Porte-feuille, avec la maniere de le diviſer & d'y placer la lame aimantée.

PLANCHE. III.

FIGURE I. ABCD, le deſſus intérieur de la boëte aux Énigmes, avec ſon cadran. E, la petite Figure qui indique le mot de l'Énigme.

FIGURE II. ABCD, cette même boëte vue avec ſon tiroir GH où l'on renferme les cartons (Figures III. IV. V. & VI,) dans leſquels ſont inſérées les lames aimantées.

FIGURES VII. & VIII. Les deux faces du cadran vertical, & la diſpoſition des chiffres ſur ces deux cadrans. IL, l'aiguille qui ſe fixe ſuivant la direction de la lame aimantée qui y eſt renfermée.

FIGURE IX. Ce même cadran vu de côté. G & H, les deux pivots oppoſés ſur leſquels doit tourner l'aiguille.

PLANCHE IV.

FIGURE I. A, le Puits. BC, le ſoc ſur lequel il eſt placé. T, le tiroir dans lequel ſe renferment les quatre tableaux, Figure troiſieme. R Q, le cercle de carton poſé ſur ſon pivot. H, le petit miroir concave dans lequel on apperçoit ſa figure au travers l'ouverture Z du cercle de carton, Figure deuxieme.

FIGURE III. Les quatre tableaux, avec la diſpoſition des figures & des lames aimantées qui y ſont cachées.

FIGURE IV. Le cercle qui ſert pour les cartes qu'on peut auſſi faire appercevoir dans ce même puits.

FIGURE V. Le petit porte-feuille qui ſe met à cet effet dans le tiroir. AB, la direction de ſa lame aimantée.

PLANCHE V.

FIGURE I. La tête enchantée, au travers de laquelle on apperçoit la direction de la zone FG qui tourne horiſontalement ſur le pivot EN. IL & les deux fils de laiton qui ſoutiennent la lame aimantée LO.

FIGURE II. ABCD, le deſſus intérieur de la boëte aux cartes. G, le cercle de carton ſur lequel elles ſont tracées : *ns*, l'aiguille inſérée dans ce cercle. H, l'ouverture par laquelle on apperçoit une des cartes.

FIGURE III. ABCD, le porte-feuille ſervant pour la boëte aux cartes ci-deſſus, où eſt indiquée la direction des deux lames aimantées E & F.

FIGURE IV. ABCDE & F, la baſe ſur laquelle eſt élevé le Palais de l'Amour. M, ſon comble qui en ſoutient

la partie intérieure. O, la porte au-devant de laquelle paroît la petite figure.

FIGURE V. La baſe de ce petit édifice vue intérieurement : *abcdef* & *g*, la place de l'édifice intérieur, autour duquel tournent les ſix petites Figures. H, le pivot ſur lequel tourne le cercle autour duquel elles ſont placées & qui renferme la lame aimantée N S.

FIGURE VI. Le barreau aimanté & ſa poulie ſervant pour cette Récréation.

PLANCHE VI.

FIGURE I. La Table magnétique, dont le barreau agit au moyen de la moulure H qui eſt ajuſtée ſur le pied I. Les Figures troiſieme & quatrieme en ſont les parties ſéparées.

FIGURE II. L'intérieur de cette table. E, la poulie ſur laquelle eſt le barreau aimanté N S. G, celle que la moulure entraîne avec elle par ſon mouvement. F, le cordeau ſans fin qui eſt fixé ſur ces deux poulies.

FIGURE V. L'intérieur de la Pendule ſonnante. C, le timbre. N S, la lame aimantée mobile ſur le pivot E, & qui frappe ſur ce timbre.

FIGURE VI. Cette Pendule vue extérieurement.

PLANCHE VII.

FIGURE I. La Table couverte de ſon baſſin I, ſur lequel ſe font les Récréations avec la ſirene. C, le pied percé dans toute ſa longueur, au bas duquel eſt la moulure R qui en s'abaiſſant fait tourner le cercle caché dans la table.

FIGURES II. & III. Les parties ſéparées de ce pied.

FIGURE IV. L'intérieur de cette Table. N, la poulie communiquant à la moulure E, par le moyen du cordeau I, qui d'autre bout eſt fixé à la double poulie ſur laquelle eſt poſé le cercle aimanté qui fait agir la ſirene. I, la place du baſſin. O, le cordeau attaché au reſſort PQ, ſervant à faire remonter la moulure E.

PLANCHE VIII.

FIGURE I. La Boëte de l'hexagone magique, avec la diviſion de ces ſept cadrans, dans chacun deſquels ſont indiquées les lettres qui doivent y être tranſcrites.

FIGURE II. Le plateau ſur lequel ſe poſe cette boëte, où ſont indiquées les diviſions, & la direction des lames aimantées qui y ſont renfermées.

PLANCHE. IX.

FIGURE I. La ſituation des trois gobelets AB & C ſur la table.

FIGURE II. Poſition de la muſcade lorſqu'on la prend dans les doigts de la main droite pour l'eſcamoter.

FIGURE III. ſa poſition entre les doigts étant eſcamotée.

FIGURE IV. Poſition de la main lorſqu'on feint de la jetter au travers un gobelet.

FIGURE V. Poſition des deux mains lorſqu'on feint de la mettre ſous un gobelet.

FIGURE VI. Poſition des deux mains lorſqu'on la gliſſe ſubtilement ſous un gobelet.

PLANCHE X & derniere.

FIGURE I. Le vaſe où l'on cache les Muſcades vu intérieurement & extérieurement.

FIGURE II. Le petit bâton. D, la baguette qui fait ſortir la Carte.

FIGURE III. La Bague. A & B, ſes deux chatons.

FIGURE IV. La carte changeante.

FIGURE V. L'Entonnoir A & B, ſes deux doubles fonds.

FIGURE VI. Les deux petits piliers. C & D, l'endroit par où communique le cordon F G.

FIGURE VII. La boëte au millet, vu extérieurement & intérieurement, & avec ces deux couvercles ſéparés A & B.

FIGURE VIII. L'autre boëte au millet, vue extérieurement & intérieurement. E, le bouton qu'on abaiſſe pour faire tomber le millet dans la partie G. B, la partie qu'on éleve pour le faire deſcendre & le cacher dans la partie H.

FIGURE IX. A B & C, ſes trois parties vues ſéparément.

TABLE

DES MATIERES & RECREATIONS

Contenues dans cette cinquieme Partie.

Avertissement. Page 5
Récréations ſur l'Aimant. 7
Premiere Récréation. *L'Oracle Merveilleux.* 7
II. Rec. *La Découverte inconcevable.* 27
III. Rec. *Les quatre Nombres Magiques.* 31
IV. Rec. *Les huit Nombres Magiques.* 36
V. Rec. *Boëte aux Enigmes.* 43
VI. Rec. *Cadran Magnétique Vertical.* 49
VII. Rec. *Le Puits enchanté.* 57
VIII. Réc. *La Téte enchantée.* 63
IX. Réc. *Boëte aux Cartes.* 67
X. Rec. *Le Palais de l'Amour.* 70
XI. Rec. *Pendule ſonnante.* 75
XII. Rec. *Les Petits Clous.* 79
XIII. Rec. *Aimanter une Pincette ſur le champ, en la frappant ſur le plancher.* 80
XIV. Réc. *Une petite Figure étant renfermée dans une bouteille remplie d'eau, la faire monter ou deſcendre à volonté.* 82

Faire nommer par cette petite Figure, quelle eſt la Carte qu'une perſonne a tirée d'un jeu. 85

Conſtruction d'une Table Magnétique portative, ſervant aux Récréations qui ſe font avec la Sirene, ſans qu'il ſoit beſoin d'aucun agent caché pour la faire agir. 86

XV. REC. *Faire indiquer par la Sirene les nombres que diverſes perſonnes ont choiſis au haſard.* 90

XVI. REC. *Faire indiquer par la Sirene, quel eſt le nombre qu'une perſonne a librement formé.* 93

XVII. REC. *Faire indiquer par la Sirene quel eſt le nombre qu'une perſonne a librement & ſecretement choiſi.* 94

XVIII. REC. *Faire indiquer par la Sirene un mot quelconque, qu'une perſonne a écrit ſecrétement.* 95

XIX. REC. *Faire répondre la Sirene à une queſtion écrite ſecrétement.* 97

XX. REC. *Pluſieurs lettres de l'Alphabet tranſcrites ſur des Cartes ayant été mélées, en laiſſer choiſir pluſieurs à volonté, & faire déſigner par la Sirene quel eſt le mot qui peut en être formé.* 98

XX. REC. *Faire indiquer par la Sirene quel eſt la Carte d'un jeu qu'une perſonne a touché du bout du doigt.* 103

XXI. REC. *Balance Magnétique.* 105

XXII. REC. *Les ſept Cadrans Magiques.* 107

DES PIECES d'Amuſemens qui compoſent la Gibeciere. 119

NOUVEAUX AMUSEMENS ſur le Jeu des Gobelets. 120

Maniere d'eſcamoter la Muſcade. 122

PREMIERE RECREATION. *Mettre une Muſcade ſous chaque gobelet & les retirer.* 127

II. REC. *Faire paſſer une Muſcade au travers chacun des gobelets & la tirer de même.* 131

III. REC. *Retirer une Muſcade au travers de deux & trois gobelets.* 132

VI. REC. *Faire paſſer une Muſcade de gobelet en gobelet.* 133

V. REC. *Les gobelets étant couverts, faire paſſer une Muſcade de l'un dans l'autre, ſans les lever.* 134

VI. REC. *Faire paſſer une Muſcade au travers de la table & de deux gobelets.* 136

VII. REC. *Une Muſcade ayant été miſe ſous un gobelet, l'en retirer & la faire paſſer entre les deux autres.* 137
VIII. RÉC. *Faire changer une Muſcade.* 138
IX. REC. *Faire paſſer ſous un gobelet les deux Muſcades miſes ſous les autres.* 139
X. REC. *Deux Muſcades ayant été miſes ſous un méme gobelet, les faire paſſer ſous les deux autres.* 140
XI. REC. *Faire paſſer trois Muſcades ſous un méme gobelet.* 142
XII. REC. *Faire paſſer deux Muſcades d'un gobelet dans un autre, au choix d'une perſonne, ſans toucher aucun des gobelets.* 143
XIII. REC. *Faire paſſer ſous un même gobelet les Muſcades miſes ſous les autres.* 145
XIV. REC. *Multiplication des Muſcades.* 146
XV. REC. *Faire paſſer une Muſcade ſous chacun des trois gobelets.* 148
XVI. REC. *Retirer deux Muſcades au travers un méme gobelet.* 149
XVII. REC. *Faire paſſer une méme Muſcade ſucceſſivement au travers les trois gobelets.* 150

XVIII. RÉC. *Faire paſſer ſous un gobelet les Muſcades miſes ſous les deux autres, ſans lever ces derniers.* 152
XIX. REC. *Faire paſſer ſéparément les trois Muſcades au travers de chaque gobelet.* 153
XX. REC. *Les muſcades ayant été remiſes dans la gibeciere, les faire retourner ſous les gobelets.* 155
XXI. REC. *Faire paſſer les Muſcades au travers deux gobelets.* 156
XXII. REC. *Retirer trois Muſcades au travers de deux gobelets.* 157
XXIII. REC. *Faire paſſer d'un méme coup trois Muſcades au travers un gobelet.* 158
XXIV. REC. *Faire paſſer trois Muſcades d'un gobelet dans un autre.* 159
XXV. REC. *Faire changer la couleur des Muſcades.* 161
XXVI. REC. *Faire changer les Muſcades de groſſeur.* 162
XXVII. REC. *Faire paſſer les Boules d'un gobelet dans l'autre.* 163
AMUSEMENS qui ont rapport à la gibeciere. 165
PREMIERE RECREATION. *Faire trouver une Carte dans un œuf.* 165

II. REC. *La Carte dans une bague.* 166
III. REC. *Faire paroître dans une Lunette pluſieures Cartes qui ont été tirées d'un jeu.* 168
IV. REC. *Une perſonne ayant tirée une Carte dans un jeu dont on a fait enſuite ſix tas, lui faire indiquer par le point d'un Dez jetté ſur la table, quel eſt le tas où elle doit ſe trouver.* 170
V. REC. *Trouver à la pointe de l'épée, & les yeux bandés, une Carte qui a été tirée d'un jeu.* 171
VI. REC. *La Carte changeant ſous les doigts.* 172
VII. REC. *L'Entonnoir.* 174
VIII. REC. *Les petits Piliers.* 176
IX. REC. *Les Boëtes au millet.* 178
X. REC. *La piece de monnoye.* 180
XII. & derniere REC. *Boëtes magiques.* 182

Fin de la Table de la cinquieme Partie.

0057895(2

PRIX DES PIECES

Contenues dans cette cinquieme Partie.

PREMIERE RECREATION. L'Oracle merveilleux.. 18 l.
II. REC. La Découverte inconcevable..... 24
III. REC. Les quatre nombres magiques..... 9
IV. REC. Les huit nombres magiques..... 10
V. REC. Boëte aux Enigmes..... 9
VI. REC. Cadran magnétique vertical..... 15
VII. REC. Le Puits 30
VIII. REC. La Tête enchantée..... 48
IX. REC. Boëte aux Cartes..... 8
X. REC. Le Palais de l'Amour..... 48
XI. REC. Pendule ſonnante..... 6
XIV. REC. La petite figure..... 6
La table magnétique, ſervant pour la Sirene & pour toutes les autres Récréations de ce volume.... 96
XXI. REC. Balance magnétique..... 9
XXII. REC. Les ſept Cadrans magnétiques..... 24

E R R A T A.

Page 123, *ligne* 7, depuis C juſqu'en D, *liſ.* depuis C juſqu'en B.

Page 126, pour l'art. 8. voyez la figure ſeptieme de la neuvieme Planche.